AÑO 4 NÚMERO 23 OCTUBRE 2015



REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS

ESPECIAL SPLATTERHOUSE

ANÁLISIS

Satan's Hollow

Go Go Ackman

Master of Darkness

Turok 2 Seeds of Evil

Great Circus Mystery

SimAnt

TMNT 2 BattleNexus

PERIFÉRICO

Visual Memory Unit



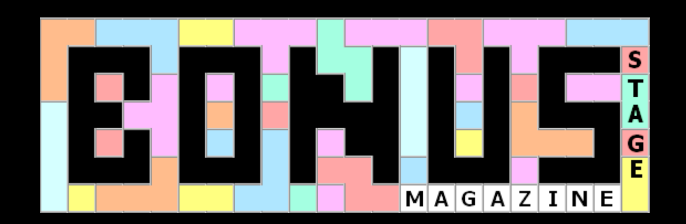
REVISIÓN

Mortal Kombat

El viaje comienza



Número 23 – Octubre 2015



INDICE



Maquetación: Skullo

EDITORIAL



Buenas a todos, en el momento en el cual escribo esto no estoy del todo seguro de la fecha en la cual habrá salido este número, ya que debido a algunos problemas informáticos (mi veterano PC dejó de existir) ha habido un parón y un retraso en todo lo relacionado con esta revista (incluyendo las páginas de facebook e hilos en foros).

Esta revista no suele tener una fecha fija, aunque es cierto que intentamos que salga cada 2 meses. Con cualquier otro número habría dado igual que nos retrasasemos un par de semanas, pero en este caso queríamos sacarla a mediados o finales de Octubre, aprovechando asi la cercanía de Halloween, pues como habeis visto el especial de este mes esta dedicado a *Splatterhouse*, saga que encaja perfectamente con lo que es, a día de hoy, esa celebración.

En las páginas siguientes encontrareis nuestras secciones de siempre: **Análisis** (7 esta vez), la **Revisión** de una película (que yo descubrí de casualidad hace muchos años), un comentario sobre un **Periférico** de Dreamcast y otro sobre un **Personaje** proveniente de un juego de lucha que poca gente disfrutó en su día.

Y bueno, ya sabéis que os podéis descargar todos nuestros números anteriores en nuestro Blog, así como ver y comentar los diferentes artículos que vamos subiendo de tanto en tanto:

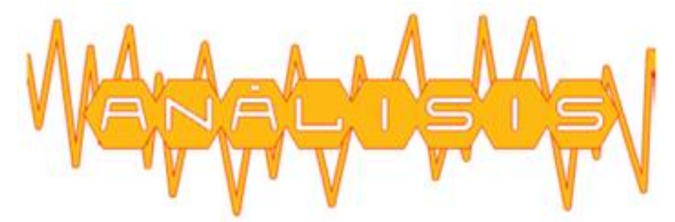
http://bonusstagemagazine.wordpress.com/

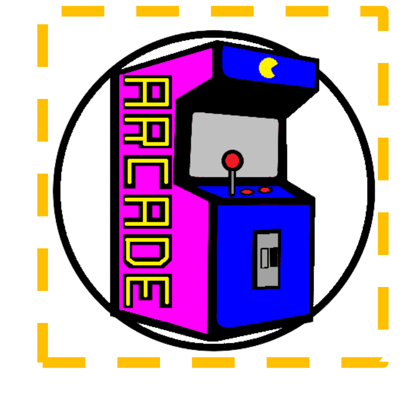
Y si sois usuarios de Facebook, podéis seguir nuestra página y así estar al día de las novedades:
https://www.facebook.com/pages/BONUS-Stage-Magazine/294737213874538

Espero que disfrutéis de este accidentado número y seáis comprensivos con los gazapos que puedan haber surgido debido a las prisas.

Skullo

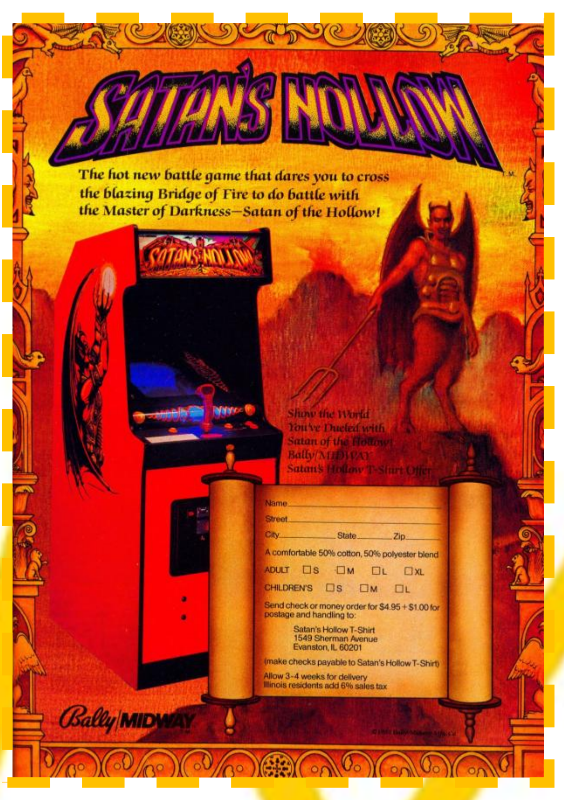






SATAN'S HOLLOW

1/2 Jugadores – Shoot em up – Bally/Midway 1982



Space Invaders, Galaga, Galaxian, son algunos de los shooters de naves clásicos más conocidos y que más juegos de su género inspiraron. Uno de esos juegos es Satan's Hollow, que nos aparta del espacio y nos traslada a un mundo de fantasia donde tendremos que hacer frente a centenares de gárgolas, demonios y otros tipos de enemigos, hasta lograr llegar a donde nos espera el mismísimo Satanás.

Este juego tuvo conversiones a sistemas clásicos como Commodore 64 y Atari 8 Bit, sin embargo este análisis se centra en la versión original, la de arcade.



Gráficos

Los sprites son bastante aceptables, especialmente las caras de los demonios grandes. El fondo está bastante logrado, sobre todo si lo comparamos con los fondos negros de los shooters espaciales, además conforme vamos jugando se va oscureciendo, creando una atmosfera siniestra y dificultando el juego aun más.

En general creo que el juego se ve bastante bien, aunque el sprite de Satán me parece mucho menos intimidante que el de los otros demonios.

Sonido

La melodía principal del juego es una versión bastante decente de un fragmento de La cabalgata de las valquirias, pero durante la partida no escucharemos ninguna música, solo los constantes efectos de la acción que veremos en pantalla. No creo que se le pueda exigir mucho más a un juego de esta época.

Jugabilidad

Aunque es cierto que Satan's Hollow es un shooter de naves de estilo clásico, cuenta con algunas curiosidades que lo hacen muy interesante, una de ellas es que además de tener un botón de disparo, tenemos otro para activar un escudo protector que se va gastando si lo usamos, pero luego se recarga pasado un tiempo. Dominar el escudo es obligatorio para progresar pues en muchas ocasiones tendremos que usarlo para destruir enemigos o proteger nuestro puente de sus ataques. ¿Cómo que qué puente? Ahora os lo explico.



La pantalla se llenará de enemigos rápidamente



El escudo nos salvará en muchas ocasiones

El juego se desarrolla en una primera pantalla fija, donde iremos eliminando hordas y hordas de gárgolas y algún demonio de vez en cuando, sin embargo ninguna de esas caras de demonio son el mismísimo Satanás, para enfrentarnos a él tendremos que cruzar el rio de lava y la única manera de hacerlo es construir un puente. Cada vez que matemos a un enemigo saldrá un trocito de puente a la izquierda de la pantalla, de manera que tendremos que mover nuestra “nave” hacia la izquierda y luego hacia la derecha (donde está el rio de lava) para dejar la pieza del puente, una vez tengamos el puente completo podremos cruzarlo cuando queramos y será entonces cuando lleguemos a enfrentarnos contra Satán. En caso de derrotarle, recibiremos una buena cantidad de puntos y volveremos a la pantalla anterior, donde los enemigos serán más numerosos y el rio de lava más grande.

Así pues el concepto básico de matamarcianos que tiene este juego, se suma al de construir un puente y protegerlo de los ataques enemigos, algo bastante curioso que nos obligará a arriesgarnos más de la cuenta. Me atrevería a decir que en todo momento los controles son sólidos y no nos dejarán en la estacada.



Acorralados por el fuego de Lucifer

Duración

Como todos los juegos de recreativas, la duración de este juego está centrada en el aguante del jugador, pues el juego es una repetición constante de los dos niveles arriba comentados, con un aumento notable en la dificultad, que sube con bastante rapidez. El uso del escudo nos ayudará a aguantar algunas hordas de enemigos, pero si no somos hábiles en esta clase de juegos, no duraremos mucho jugando a él.

Conclusión

Satan's Hollow es un matamarcianos con algunos toques de originalidad bastante interesantes, recomiendo probarlo si os gustan los shooters de naves clásicos y los juegos que se basan en superar vuestros propios records.

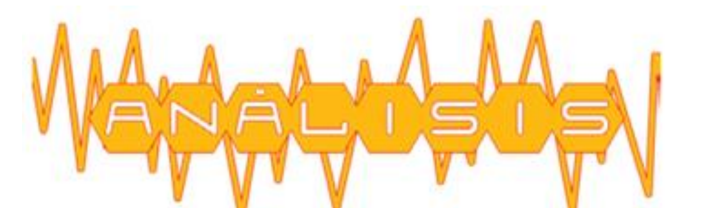


Enfrentamiento contra Satán



Lista de enemigos y puntos que nos dan

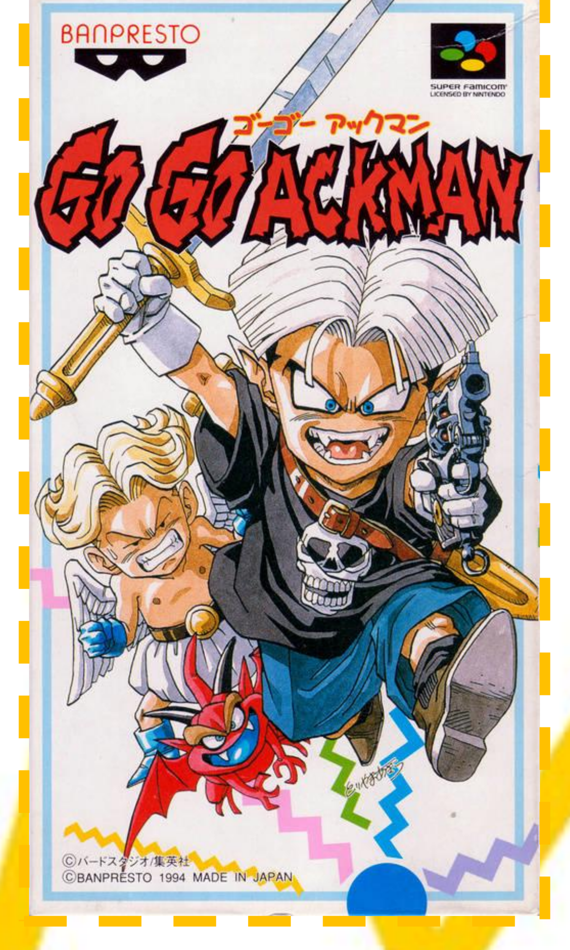
Skullo





GO GO ACKMAN

1 Jugador – Acción/Plataformas – Banpresto 1994



Dragon Ball fue la obra que convirtió a Akira Toriyama en uno de los dibujantes de manga más famosos del mundo, todos conocemos las aventuras de Goku y sus amigos y hemos disfrutado en mayor o menor medida de sus videojuegos.

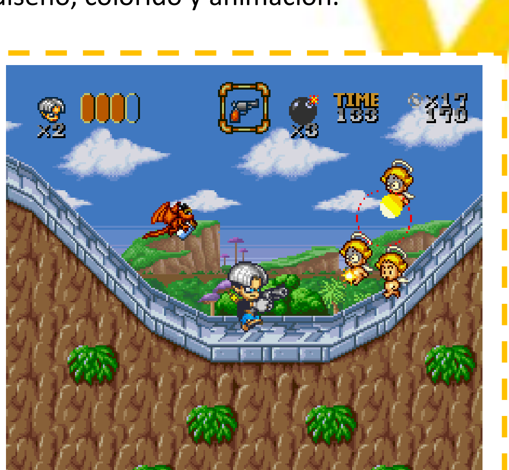
Sin embargo, existen otros personajes de Toriyama que también lograron llegar a las videoconsolas. Uno de ellos es Ackman un joven demonio que, junto con su mascota, se dedica a matar para conseguir almas y así ganar dinero en el infierno, sin embargo su negocio no será tan fácil como él cree, pues hay un ángel que tratara de detener sus malvados planes al coste que sea.

Go Go Ackman tuvo 3 juegos en Super Nintendo, y (como era de esperar) ninguno de ellos salió de Japón. En esta ocasión voy a analizar el primer juego de la trilogía, que nos permite controlar a Ackman en un juego de acción y plataformas, con lo cual el idioma japonés queda en segundo plano y podemos disfrutar del juego plenamente.



Gráficos

El estilo visual de los personajes se acerca mucho a lo dibujado por Toriyama en sus mangas de manera que cualquiera que lo haya leído reconocerá perfectamente a los personajes principales. Los enemigos comunes son bastante sencillos y en la mayoría de casos, de pequeño tamaño (lo cual los hace algo molestos). La repetición de enemigos en un mismo nivel es bastante amplia, pero en casi todos hay algunos exclusivos para darle algo de variedad. Los jefes finales son muy numerosos (2 por fase) y están a la altura del protagonista en cuanto a diseño, colorido y animación.



Matando ángeles a disparos

Los escenarios son bastante sencillos, pero muy variados entre sí, no sobresalen demasiado aunque algunos de ellos tienen detalles muy agradables, como por ejemplo la pirámide, donde el escenario se irá oscureciendo si nos alejamos de la mascota de Ackman (que es quien porta la antorcha que nos ilumina).

En algunos momentos, veremos pequeñas escenas que nos introducen en la historia, algunas de ellas hechas con imágenes fijas y otras aprovechando los sprites de los personajes del juego, en ambos casos suelen ser muy coloridas y divertidas.

Sonido

Las melodías del juego son sencillas, marchosas y amenas, lo cual hace que encajen muy bien en un juego como este. Los efectos especiales son bastante sencillos y no hay voces salvo algunas excepciones (como la carcajada de uno de los enemigos de Ackman).
En resumen, el apartado sonoro no destaca, pero tampoco molesta.

Jugabilidad



El ángel contratará sicarios para eliminarnos

Al ser un juego de plataformas con dosis de acción, los controles son bastante típicos y sencillos. El botón Y hará que ataquemos con nuestro personaje (si lo mantenemos presionado cargaremos un ataque más potente) el botón B hará que Ackman salte, el botón A gastará una bomba (elimina a todos los enemigos de la pantalla) y poco más.
Al mover a Ackman veremos que anda y al rato empezará a correr, podemos acortar esa espera si presionamos L, lo cual provocará que corra directamente (puede ser necesario en algún salto ajustado). También podremos deslizarnos por el suelo si presionamos el botón de salto al estar agachados.

Aunque podemos saltar encima de algunos enemigos para aturdirlos, la manera más eficaz de eliminarlos será golpeándolos, por fortuna podremos encontrar algunas armas como la espada, la cuchilla-bumerán o la pistola, que nos permitirán atacar desde una distancia mayor, evitando daños al personaje. Lamentablemente, si nos golpean una vez perderemos el arma. El número de golpes que soporta Ackman puede ser aumentado al final de cada nivel, y las vidas extras también pueden elevarse encontrando el icono con la cara de Ackman o acumulando 100 almas de enemigos.

En algunas fases el control variara ligeramente, como por ejemplo cuando conduzcamos el coche (solo podremos saltar) o cuando tengamos el Jet-Pack (que se activa manteniendo presionado el botón de salto).

El control es muy correcto y accesible, pero por algún motivo no me termina de gustar el funcionamiento del jet-pack, su uso es muy sencillo, pero habría preferido que se activase apretando el botón de salto, una vez estas en el aire, pudiendo así decidir usarlo o no en pleno salto (y salvándonos de algunos saltos suicidas que podamos cometer).



Algunos enemigos son muy originales



Ackman motorizado

Duración

Seguramente el punto más flojo del juego, pues cuenta solo con 5 niveles, cada uno de ellos dividido en diversas fases y con varios jefes finales. Las fases no suelen ser demasiado largas ni complicadas, aunque poco a poco el juego va volviéndose más difícil de manera gradual, no llega a serlo demasiado en ningún momento, aunque hay que tener cuidado con los enemigos, pues reaparecen muy rápidamente (cosa que podemos aprovechar a nuestro beneficio matando varias veces a los enemigos que nos dejan ítems para conseguir más vida o bombas). Al principio de algunas fases podremos elegir qué camino tomar, lo cual aportará algo de variedad a los niveles que juguemos.



Uno de los numerosos jefes

Las batallas contra los jefes tampoco son excesivamente difíciles, pues atacan con unos patrones bastante fáciles de aprender (en la mayoría de los casos). Si nos matan una vida, empezaremos desde el principio del último trozo de fase que hemos hecho, lo cual puede resultar algo molesto, pero también nos da la oportunidad de llegar al jefe con mejores armas o más bombas.

El juego ha de ser completado de una sentada, pero cuenta con continuaciones ilimitadas, lo cual nos asegura poder completarlo, en caso de que nos lo hayamos propuesto.

En términos generales, diría que el juego es bastante fácil y puede hacerse algo corto, además no cuenta con otros modos de juego que alarguen su vida, y en el menú de opciones solo hay dos modos de dificultad, el Fácil y el Normal. Así que la rejugabilidad de este juego se ha de centrar en su sencilla jugabilidad, en el hecho de poder elegir qué camino tomar en algunos niveles, y en que al final del juego nos puede salir una ilustración distinta según nuestra puntuación acumulada.

Conclusión

Go Go Ackman es un juego muy simpático y divertido, no hay nada demasiado malo como para destacar, sin embargo tampoco hay nada excesivamente bueno como para que sobresalga o lo convierta en un imprescindible, así que se queda en un modesto término medio. Me parece un buen juego, y se lo recomiendo a los fans del personaje o de los juegos de este estilo.

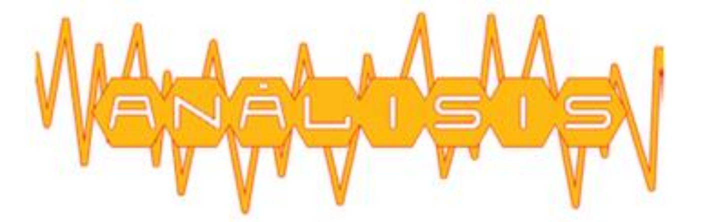


Estas imágenes nos contaran la historia



Si habéis leído el manga, os sonará este jefe

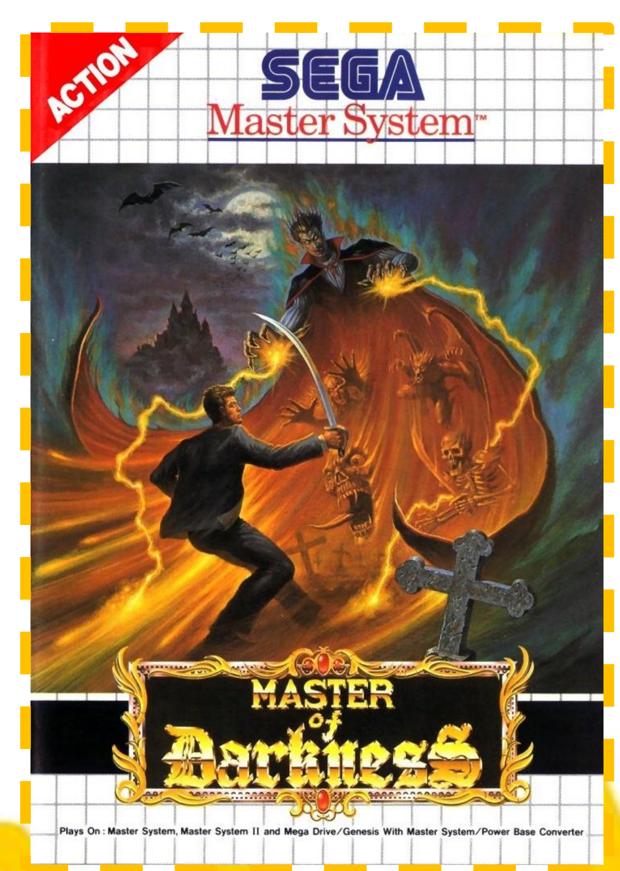
Skullo





MASTER OF DARKNESS

1 Jugador – Acción/Plataformas – SIMS 1992



Castlevania era una saga que fue tremendamente popular en la época de 8 bits, si erais fans de las películas de terror y los juegos de plataformas, Simon Belmont era vuestro hombre.

Los poseedores de una NES estaban de enhorabuena, pues fueron 3 los juegos de la saga que llegaron para la 8 bits de Nintendo, sin embargo las peripecias del clan Belmont no parecían querer llegar a la competencia.

Aunque finalmente si hubo un *Castlevania* para Mega Drive/Genesis, los que vivieron la etapa de 8 bits con una Master System y eran fans de las aventuras de los Belmont tuvieron que quedarse sin su ración de cazavampiros, o casi, porque *Vampire: Master of Darkness* (conocido en Japón como *Wake of Vampire*) apareció en 1992 (un poco tarde, sí) para ofrecer una alternativa en las consolas de Sega, pues se lanzó para Master System y GameGear. Vamos a ser sinceros, *Master of Darkness* es un clon de *Castlevania*de principio a fin, pero eso no significa nada malo ¿verdad?

La historia nos cuenta como nuestro personaje, el Dr Social (si, se llama así) está investigando una serie de asesinatos sucedidos en Londres, que se están atribuyendo a Jack el destripador. Nuestro protagonista terminará descubriendo que el origen de todo lo sucedido es bastante más temible y sobrenatural, pues el responsable de todo es un vampiro.

Gráficos

Estamos acostumbrados a que Master System ofrezca un apartado visual mucho más colorido y agradecido que la NES y en este juego esa norma se cumple, los sprites de los personajes y los escenarios tienen una gran calidad. Eso sí, así como los primeros *Castlevania* abusaban en determinados niveles de los tonos rojizos o marrones, este juego hace abuso de tonos azulados y verdes, no molesta, pero es un tanto curioso.



La influencia de *Castlevania* es muy evidente

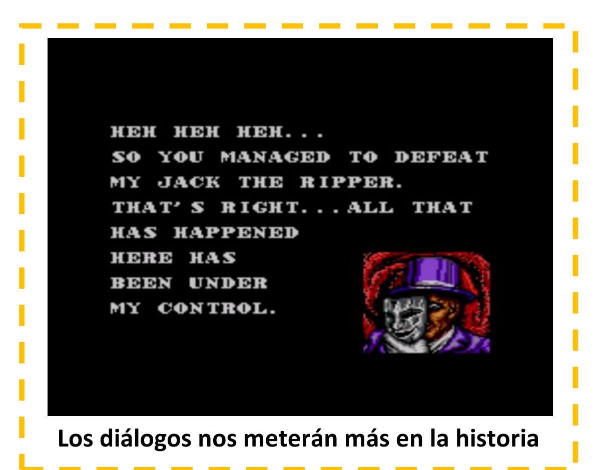
Los enemigos intentan variar en cada nivel, aunque algunos terminan repitiéndose bastante, siendo los más pesados los malditos murciélagos, que en algunos escenarios apenas se ven y encima tienen unos patrones de movimiento variables que los vuelven muy molestos.

Al completar un nivel veremos alguna ilustración que nos cuenta cómo avanza la historia, no son increíbles, pero están bien y ayudan a que nos sumerjamos algo más en el juego.

Sonido

Las melodías del juego intentan transmitirnos temor e inquietud con relativo acierto, la verdad es que la banda sonora está bastante bien, pero no sobresale demasiado ni cuenta con muchos temas distintos. Absteneos de compararla con la banda sonora que creo Konami para *Castlevania*.

Los sonidos no son nada que no hayamos escuchado antes en Master System, son correctos, sin más.



Los diálogos nos meterán más en la historia

Jugabilidad

Un botón para saltar y otro para atacar, si presionamos arriba+botón de ataque usaremos nuestra arma secundaria (que suelen ser proyectiles). El estilo Castlevaniaco es palpable en cada momento, aunque el control del Dr. Social es bastante menos rígido que el de los primeros *Castlevania*, algo a agradecer.

Avanzaremos por el nivel atacando a nuestros enemigos, subiendo escaleras, rompiendo bloques para encontrar ítems ocultos y colándonos por zonas estrechas mientras andamos a cuclillas. Los enemigos no dejarán de acecharnos (de hecho en algunos sitios concretos se juntan demasiados y el juego se ralentiza) pero nuestro personaje está preparado para todo gracias a su armamento, que no es precisamente escaso.



Recorriendo la torre del reloj



No os acerquéis demasiado de las estatuas

Para obtener dicho armamento hay que golpear unas máscaras blancas (que vendrían a ser los candelabros de *Castlevania*) y así podremos encontrar armas de diverso alcance y potencia para dejar de lado lo antes posible nuestro cuchillo inicial, que podrá ser sustituido por un bastón, una espada y un hacha (que pese a ser el arma más poderosa tiene menos rango de alcance que el bastón y la espada). Las armas secundarias son boomerangs, estacas que vuelan en línea recta, bombas que hacen una parábola semicircular y pistolas que disparan hacia delante. Estas armas secundarias son limitadas y la única manera que tenemos de recargarlas es volviendo a obtener el mismo ítem.

Las máscaras blancas nos darán items

El control del juego es bueno y no hay demasiados momentos donde perder la paciencia, aunque lamentablemente el Dr. Social tiene la misma manía que el clan Belmont de echarse hacia atrás si es tocado por algún enemigo.

Duración



La espada es un arma muy recomendable

El juego consta de 5 niveles, cada uno con 3 fases y su propio jefe al final de la tercera fase. Los jefes no son especialmente difíciles, aunque nuestras posibilidades de éxito son proporcionales al armamento que llevemos en el momento de enfrentarlos, algo que los programadores sabían y por eso se dedicaron a incluir a modo de trampa, armas peores que las que poseemos en varios momentos del juego, para que las tomemos por error y así quedemos en una situación de desventaja ante el jefe, y si morimos en el combate, tendremos que volver a completar el último trozo de nivel. Dejando de lado esa situación, el juego no es demasiado difícil, hay pocos saltos complicados y si buscamos bien por las paredes encontraremos pociones que nos rellenarán la vida.

Las 4 primeras fases y sus respectivos jefes son asequibles para un jugador medio (siempre y cuando no cometa el error de cambiar su espada por un cuchillo) pero el último nivel tiene algo más de miga, pues se trata de un laberinto de escaleras donde los programadores volvieron a jugar sucio. Uno pensaría que el camino correcto se consigue a base de buscar la escalera que nos lleve ante el jefe ¿verdad? Pues no, tendremos que buscar una zona concreta, romper un par de bloques y lanzarnos al vacío para encontrar al jefe final, que encima tendrá que ser derrotado en dos ocasiones (algo que no es demasiado complicado de hacer si habéis llegado con unas cuantas estacas).

Resumiendo, el juego no es demasiado largo y la dificultad es asequible, pero puede aumentar rápidamente si cambiamos nuestra arma buena por una peor o si nos matan y tenemos que continuar, pues empezaremos sin las armas que teníamos.



A la izquierda, dos murciélagos esperándonos

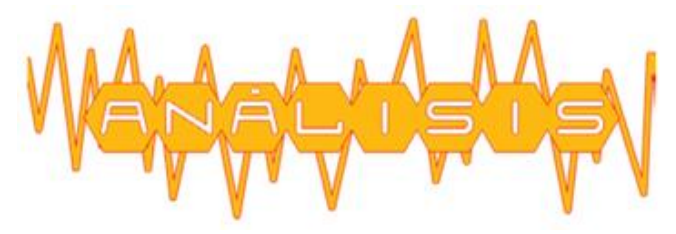


Los objetos poseídos también nos atacarán

Conclusión

Master of Darkness es un buen juego, muy recomendable a los fans de los *Castlevania* clásicos y a los juegos de temática de terror al estilo 8 bits. Es bastante corto, pero creo que merece la pena jugarlo, no os arrepentiréis.

Skullo





TUROK 2

1/4 Jugadores – Shooter 1ª persona – Iguana Entertainment 1998



En 1996 David Dienstbier se incorporó en Iguana Entertainment, un estudio perteneciente a Acclaim, vieron en él una joven promesa y gustaron tanto sus ideas que le dejaron vía libre para hacer lo que quisiera con el juego que se estaba programando para Nintendo 64, así es como en 1997 salió *Turok: Dinosaur Hunter* y a finales de 1998 *Turok 2: Seeds of Evil*, mejorando al primero en todos sus aspectos. Ambos juegos basados en un personaje de cómic de los años 50, Turok, un indio de nuestro mundo que viajó a un mundo paralelo llamado "la Tierra Perdida" en el cual había dinosaurios entre otras cosas.

Turok 2 es un shooter en primera persona con muchos toques de aventura, ya que los mundos son abiertos y hay que explorar mucho para encontrar todo lo que necesitamos para poder avanzar mientras los enemigos nos acribillan. En la primera parte, Tal'Set, el indio protagonista, paró los pies a Campaigner, quien quería dominar la Tierra Perdida por la fuerza. Primagen, un poderoso monstruo encerrado en su nave para siempre, aprovecha que los ejércitos se habían debilitado en esta guerra para movilizar sus tropas y destruir los cinco tótems que lo mantienen encerrado.

Aquí es donde empieza la segunda parte, Joshua Fireseed, el hijo de Tal'Set, es elegido como nuevo Turok para solucionar el problema. Adon, una mujer de piel azul enviada por el Señor de la Tierra Perdida, le guiará en su misión. Durante la aventura Turok deberá recuperar algunas ciudades ocupadas por las tropas enemigas, salvar prisioneros, entrar en bases enemigas y destruir armamento entre otras cosas, proteger los cinco tótems cueste lo que cueste y finalmente entrar donde está encerrado Primagen y eliminarlo de una vez por todas. Durante el transcurso del juego hay una entidad llamada Oblivion que va tomando fuerza y va enviando sus tropas a través de portales, aunque Turok lo vaya evitando eliminando esas tropas, esto dará lugar a *Turok 3*.

Gráficos

Por aquella época era de lo mejor que se había visto en la Nintendo 64. Los personajes, a pesar de que aún se ven algo poligonales, cuentan con un gran número de polígonos y texturas los cuales definen bien los rasgos de cada personaje, además, se usa una técnica de estiramiento y encogimiento de polígonos y texturas que simulan bien el movimiento de la piel y los músculos. Se ha hecho un buen trabajo de captura de movimientos, son fluidos y parecen reales. Los enemigos por dentro no están vacios, ya que al desmembrar alguna extremidad o hacer un agujero en el cuerpo, aparte de mucha sangre, se puede observar parte de esqueleto o algún órgano.



¡Buen disparo!

Los mundos son enormes y con una buena arquitectura a pesar de que algunas zonas son parecidas entre sí confundiendo un poco al jugador. Cuando hay muchos enemigos o muchos disparos energéticos en pantalla, el framerate baja un poco y esto puede dificultar la jugabilidad, pero no hasta el punto de ser injugable. Esto no se puede arreglar ni con el Expansión Pack, el cual sirve principalmente para aumentar la resolución del juego. En muchos sitios hay niebla de ambiente simulando que hay una atmosfera palpable, se dice que esto esconde los polígonos del fondo y hace que el juego se mueva mejor, aunque con el zoom de un arma se pueden llegar a vislumbrar sombras enemigas muy alejadas, dispararlas y matarlas, así que...

Sonido

Efectos de armas, golpes, pasos, desmembramientos, sonidos de ambiente, etc, están muy bien conseguidos. Aunque el juego no cuenta con muchas voces, los gritos de los distintos monstruos son bastante originales. Aparte de que algún enemigo nos pueda sorprender, hay que vigilar de no asustarnos cuando consigamos una vida con el grito de Turok "¡I am Turok!".

Darren Mitchell es el músico de Iguana Entertainment, los temas que ha hecho para este título son prácticamente obras maestras orquestadas dignas de escucharse en un concierto, además de sumergir perfectamente en lo que es cada mundo del juego.



Así se quedará bien quieto



Con el arma que llevamos ¿Cómo osa amenazarnos?

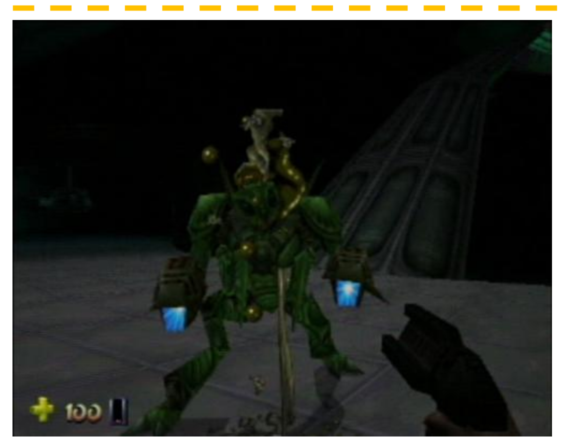
Jugabilidad

Moverse y apuntar (con un mando de Nintendo 64 bien cuidado) es muy preciso, pudiendo tanto girar hacia atrás rápidamente como apuntar lentamente y de forma precisa a un punto en concreto, todo esto es gracias a la precisión del analógico de Nintendo 64 y de una buena programación.

Como hay multitud de armas, en vez de ir pasando una a una hasta encontrar la que queremos, se creó un sistema muy original de elección rápida de arma, que era simplemente tocar un botón que hace que salga una ruleta con las armas y luego tocar la dirección en donde está el arma que queremos, así en nada tenemos en mano el arma deseada.

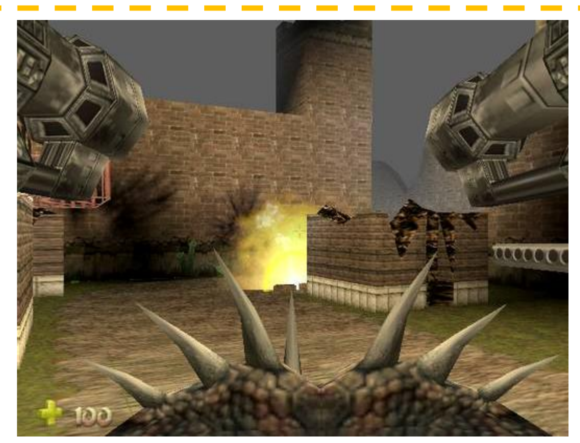
A parte de ir a pie, hay una zona del juego en donde iremos a lomos de un Styracosaurus armado con metralletas y misiles para traspasar los muros y torretas de una ciudad ocupada. Las zonas de agua en donde hay que ir nadando, se notan como si realmente estuviéramos buceando bajo el agua, la visibilidad es borrosa y la física está muy bien conseguida, flotando o hundiéndonos según donde estemos o notando las brazadas que va haciendo Joshua mientras se desplaza, lógicamente solo podremos aguantar la respiración cierto tiempo y tendremos que salir a la superficie a respirar; además, debajo del agua no se pueden usar armas convencionales, así que aquí usaremos arpones o mini torpedos por ejemplo.

Conforme se va avanzando en el juego se van consiguiendo nuevas armas hasta llegar a reunir un gran arsenal, pasando por armas más comunes como la pistola y la escopeta, o más sofisticadas como el rifle de plasma o el triturador, o más devastadoras como el lanzamisiles Scorpion. Algunas armas llevan incorporado una mirilla con un zoom graduable que abarca mucha distancia, como el arco Tek y el rifle de plasma. Otras armas pueden disparar varios tipos de munición, como el arco que dispara flechas normales o explosivas o la escopeta que dispara cartuchos normales o explosivos. Varias de las armas tienen una versión mejorada que se consigue más adelante en la aventura, como la pistola que evoluciona a Mag 60 y va disparando ráfagas de tres balas o la escopeta que evoluciona a triturador y hace rebotar los perdigones de los cartuchos contra la pared para impactar más veces en los enemigos. Hay armas muy originales, como el disco sierra que corta a los monstruos por la mitad y vuelve como un bumerán o el Cerebral Bore que detecta el cerebro de los enemigos inteligentes y el proyectil disparado los persigue hasta que les taladra la cabeza y se la hace explotar. Nuke es el arma más poderosa del juego, provoca una gran explosión devastadora y se consigue eliminando a todas las tropas de Oblivion.





El hombre insecto a punto de perder su cerebro



A lomos del Styracosaurus

A parte de haber armas y enemigos más débiles o más fuertes, el matar a un adversario gastando más o menos munición depende mucho del arma que escojamos y de dónde le disparemos. Los enemigos están llenos de puntos fuertes y débiles por todo el cuerpo, por ejemplo: con pistola le podemos disparar en la armadura y no hacerle nada, dispararle en una zona del cuerpo que le haga más o menos daño, frenarle y hacer que se queje o acertar un disparo en la cabeza o en el corazón. O bien con escopeta, como es un arma más fuerte, aparte de dispararle en zonas que no hacen mucho daño, también tenemos más puntos débiles a nuestra disposición y podemos desmembrarle un brazo, una pierna o la cabeza o hacerle un agujero en el cuerpo. Lógicamente también hay armas que afectan más a unos monstruos que otros.

Muchos de los enemigos poseen una buena I.A., escondiéndose y cubriéndose esperando el mejor momento para atacar con el arma más adecuada si disponen de más de una, también huyen si se ven en inferioridad de condiciones, algunos de ellos usan camuflaje óptico o se autodestruyen explotando si están muy heridos.

Duración

El juega cuenta con seis extensos mundos abiertos los cuales hay que explorar para encontrar todas las llaves de acceso a los demás mundos y a donde está confinado Primagen, conseguir todas las habilidades especiales para poder acceder a ciertas zonas importantes, hacer todas las misiones secundarias donde algunas de ellas cuentan con semijefes, encontrar y eliminar todas las tropas de Oblivion, proteger los cinco tótems de hordas de enemigos, eliminar a tres jefes más a Primagen. Todo esto no es tarea fácil y se necesita paciencia para explorar los mundos sin perderse mientras nos van atacando monstruos, así que nos llevará una media de 50-60 horas el hacerse todo el juego, ya que muchas veces al conseguir habilidades nuevas tendremos que volver a mundos anteriores para acceder a sitios que antes no podíamos, con lo cual no es nada lineal.

Aunque por el camino haya munición, salud para curarse y rombos que nos dan una vida extra al conseguir cien, habrá bastantes ocasiones que nos encontraremos escasos de munición y vida y nos puede costar avanzar, sin embargo, si buscamos bien podremos encontrar uno de los varios puntos de regeneración que hay en cada mundo. En esos puntos nos podemos abastecer de munición y salud, aunque tardaremos unos pocos minutos en abastecernos por completo, sobre todo si vamos escasos, de esta forma podremos hacer con más calma las misiones y llegar a un punto de guardado, que solo hay tres en cada mundo y están muy lejos entre ellos. Entonces según nuestra habilidad y lo que necesitemos estos lugares, el tiempo que tardemos en pasarnos el juego puede cambiar bastante.

Para alargar la vida del cartucho tenemos un multijugador con varios personajes a elegir, cada uno de ellos con una habilidad distinta, varios mapas para liarse a tiros y varios modos de juego, aunque es más pobre gráficamente que el resto del juego al tener que ser capaz de mover hasta cuatro pantallas distintas lo más fluido posible. Como en los 256 megas del cartucho no cabía lo que querían hacer en realidad con el multijugador, poco después hicieron el *Turok: Rage Wars.*



¡Acaba con él!



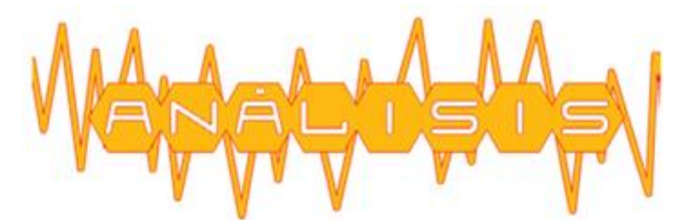
Pantalla de título

Conclusión

A día de hoy, a pesar de tener ya 17 años el juego, se sigue considerando uno de los mejores shooters de la historia, así que a todo aquel que le gusten los shooters y los retos difíciles, debería de jugar este título. En cambio el multijugador es muy básico y no vale la pena jugarlo, es mejor ir directamente a por *Turok: Rage Wars* u otros títulos de Nintendo 64 con buenos multijugador de shooter como *Perfect Dark* o *Conker Bad Fur Day*.

El Mestre







GREAT CIRCUS MYSTERY

1/2 Jugadores – Plataformas – Capcom 1994



The Magical Quest Starring Mickey Mouse fue un juego de plataformas desarrollado por Capcom en 1992 para Super Nintendo donde controlábamos a un Mickey Mouse que podía usar diferentes disfraces para obtener así habilidades especiales con cada uno de ellos, lo cual era muy necesario para recorrer el camino que lo llevaría hasta el malvado Pete, enemigo final del juego.

Dos años más tarde, Capcom lanzó para Super Nintendo una secuela de dicho juego, *The Great Circus Mystery* (conocida popularmente como *Magical Quest 2*) y poco más tarde apareció una versión para Mega Drive/Genesis que por algún motivo no llego a Europa, como si hizo la de SNES. Como el resto de juegos de esta trilogía están en Super Nintendo pero no en Mega Drive, he pensado que sería más interesante comentar la versión de la consola de Sega de *Great Circus Mystery*.

Gráficos

Los gráficos son simpáticos y coloridos, todo muy alegre y fantasioso, como debe ser un juego de Mickey Mouse de estas características. Los sprites de Mickey y Minnie son casi idénticos en tamaño y animaciones, pero se diferencian por la vestimenta de cada uno (que varía sustancialmente en algunos disfraces). Los sprites de los enemigos son bastante curiosos y encajan perfectamente con el resto del juego, aunque muchos de ellos son demasiado similares a lo visto en el primer juego de la saga. Los enemigos intermedios y finales son mucho más interesantes y algunos son muy vistosos por su gran tamaño.

Los escenarios intentan buscar variedad entre sí, de hecho el primero de ellos (el circo) es muy colorido e interesante, pese a ser un nivel bastante corto, aunque algunos de los escenarios posteriores no son tan llamativos y una vez más, nos recuerdan demasiado a lo visto en el juego anterior de la saga. Lamentablemente, en esta versión se pierden algunos efectos visuales que si están en SNES como las transparencias de algunos efectos o las rotaciones de algunas fases.



¿Cuál es tu favorito?



Minnie contra el primer jefe

Sonido

Músicas alegres al estilo Disney nos acompañarán a lo largo de la aventura, no suenan mal y tratan de ajustarse en medida de lo posible a la temática del nivel que estamos jugando, pero admito que tras completar el juego no recordaba ninguna de ellas.

Los sonidos no son demasiado llamativos, pero tampoco molestan, con lo cual no tengo nada malo que decir de ellos.



El largo camino a recorrer

Jugabilidad

Los controles no son demasiado complicados y el desarrollo del juego tampoco, nuestro personaje (ya sea Minnie o Mickey) puede saltar y usar la habilidad especial que le otorgue su disfraz, que en esta ocasión vuelven a ser cuatro.



Minnie usando el traje de la aspiradora

Mickey/Minie normal pueden agarrar y lanzar objetos o enemigos que estén atontados, el traje de la aspiradora nos permite absorber enemigos (y convertirlos en ítems) o mover elementos del escenario, el traje de explorador nos permite trepar por paredes y agarrarnos a plataformas y el traje de Cowboy nos permite disparar a nuestros enemigos a cambio de movernos "a saltitos" pues vamos subidos a un caballo de juguete.

La variedad entre estos disfraces hace que el juego sea más interesante y una vez los hayamos conseguido todos tenemos libertad de usar el que queramos cuando queramos, complicándonos o facilitándonos el juego según nos apetezca.

El traje de la aspiradora y el de Cowboy tienen una barra de energía que va vaciando cuando los usamos, para rellenar esa barra basta con encontrar los ítems necesarios o buscar alguna de las tiendas que hay repartidas por el juego donde podremos rellenar o aumentar esas barras de energía y también nuestro número de corazones (siempre y cuando tengamos suficientes monedas).





Los fantasmas con el traje de explorador



Mickey usando el traje de cowboy

Duración

El juego consta de 6 mundos, cada uno dividido en varias fases cortas y con dos jefes (uno intermedio y otro final), si os conocéis de memoria la versión de Super Nintendo echareis a faltar alguna parte del juego, como la habitación que rotaba en la mansión encantada, que en esta versión ha sido cambiada por un trozo de fase en el cual avanzamos mientras caen cosas del techo. La dificultad de este juego va en aumento, pero en general es un título bastante asequible, ya que el modo de 2 jugadores y los Passwords nos facilitarán la tarea mucho, quizás demasiado.

Al menos contamos con varios niveles de dificultad para tratar de ajustar el juego a nuestra habilidad y que así no se vuelva aburrido, ya que el juego no incluye ningún modo de juego extra.



En la tienda encontraremos mejoras e items

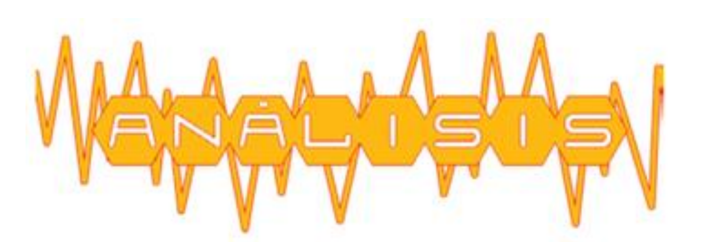

El traje de explorador es muy útil

Conclusión

Great Circus Mystery es un juego entretenido y divertido (especialmente para dos jugadores) pero no es demasiado largo ni difícil, por lo cual es Ideal para personas que busquen pasar un rato entretenido sin complicaciones. Obviamente, si sois fans del primer *Magical Quest* no os deberíais perder este.

Skullo







TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2 BATTLENEXUS

1 a 4 Jugadores – Plataformas/Acción– Konami 2004

Hace algún tiempo (en nuestro número 14) comenté el primer juego de GBA basado en la serie de animación de las Tortugas Ninja del 2003. En esta ocasión voy a comentar su continuación directa, *TMNT 2 BattleNexus*, que toma como arco argumental un trozo de la serie (basado en los cómics originales) donde las tortugas son transportadas al espacio exterior y se ven metidas en un conflicto entre dos bandos armados (la Federación y los Triceratons) que intentan capturar a Fugitoid, un robot que resulta ser un científico con el conocimiento para crear una tecnología de teletransportación que ambos bandos buscan para fines bélicos. Al ayudarle, las tortugas se ven metidas en medio de esta guerra, al mismo tiempo que intentan encontrar la manera de volver a casa, el Fugitoid les contará que necesitan una serie de cristales especiales para poder lograrlo, pues es la base de la energía que necesita para lograr la teletransportación.



Gráficos

El apartado gráfico del juego, sigue siendo muy bueno, las tortugas tienen un diseño casi idéntico al de la serie (además cada una cuenta con animaciones propias haciendo que se note su personalidad en todo momento), los enemigos también tienen muy buen aspecto, desde los Triceratons, hasta los soldados de la Federación, los ninjas o los diversos enemigos finales, todos tienen un aspecto muy bueno y colorido, aunque también hay que decir que tienden a repetirse bastante en cada uno de los niveles.

Los escenarios son bastante variados, abarcando diferentes niveles “espaciales” como las bases de los Triceratons, una jungla en un planeta extraterrestre o incluso un viaje en el tiempo que nos transportará al Japón feudal. Aunque la variedad es alta, también tienden a ser repetitivos ya que cada mundo consta de varios niveles, y casi todos usarán el mismo estilo.

Afortunadamente esconde más variedad de la que parece, gracias a las fases que son tipo shooter, o las carreras a las que podemos jugar (solos o con amigos). También hay que mencionar las ilustraciones que salen al principio del juego explicándonos la historia (con la posibilidad de jugar en español) o cuando avanzamos hacia la parte final.



Nos veremos en muchas situaciones extrañas

Sonido

Las voces de las tortugas y los golpes que propinan suenan bastante bien y hay una variedad bastante aceptable, aunque tampoco se puede decir que sea un apartado en el que destaque demasiado. Las músicas del juego son de un estilo un tanto peculiar, intentando transmitir el toque “espacial” de la aventura, son bastante correctas, pero no demasiado pegadizas.

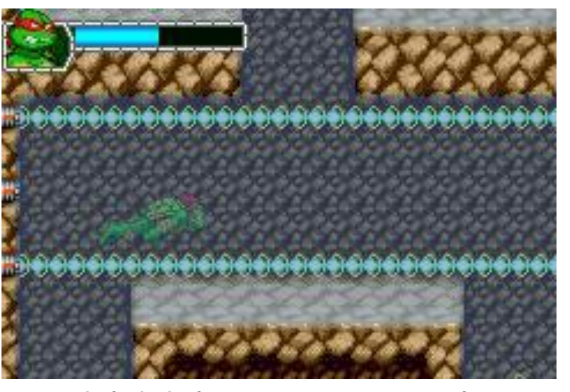


Al principio de la fase tendremos que infiltrarnos

Jugabilidad

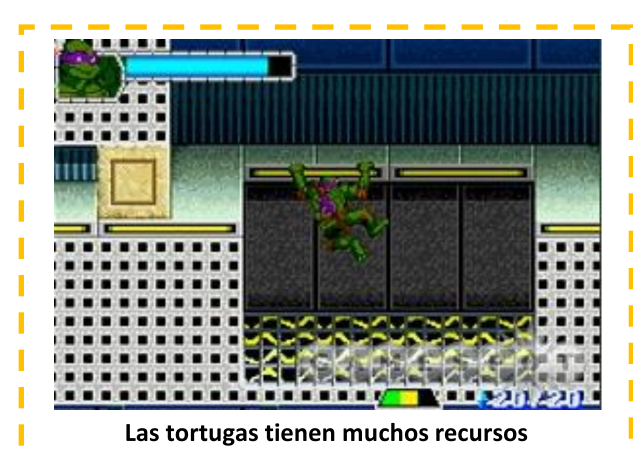
Aquí llegamos al apartado más ambicioso del juego, y es que lejos de hacer una continuación al estilo de su primera parte (andar hacia adelante matando enemigos sin parar) intentaron dar variedad a los niveles diferenciando claramente dos etapas en cada uno de ellos. La primera etapa será con la tortuga desarmada, solo podremos tirar shurikens pero difícilmente mataremos a los rivales sin sufrir daño, así que tocará usar el ingenio y comportarse como un auténtico ninja, evitando a los enemigos usando las posibilidades que nos brinda nuestro entorno, ya que podremos ponernos en un segundo plano para escondernos en los rincones del escenario (presionando arriba) y trepar por las paredes o subir y bajar por tuberías (presionando arriba y abajo) para evitar que nos vean. En caso de que eso ocurra darán la alarma y lo mejor que podemos hacer es huir hasta que los guardias se calmen (si, al estilo *Metal Gear*), al final llegaremos a una zona donde estarán las armas de las tortugas, al tomarlas podremos atacar y acabar con los enemigos que antes habíamos evitado.


Los Shurikens serán nuestra arma inicial


También habrá que superar zonas acuáticas

Esta división de nivel lo hace interesante de primeras, pero el hecho de empezar el nivel siguiente y volver a estar desarmado es bastante molesto, sobretodo porque los niveles no son del todo lineales y tendremos que buscarnos la vida para saber dónde están las armas y luego para saber dónde está la salida, para facilitarnos la tarea de sobrevivir y encontrar la salida se puede mover la cámara, solo hay que presionar L y luego una dirección.

El control es muy sencillo, un botón para pegar y otro para saltar, si le damos a ambos a la vez harán el típico ataque especial que tira a los enemigos cercanos. Podemos presionar el botón de ataque para cargar un golpe más fuerte (que podremos hacer en cualquiera de las 4 direcciones principales). Otras habilidades de las tortugas, además de esconderse en los rincones del escenario es andar agachadas para entrar por pequeños pasadizos (pudiendo deslizarse rápidamente si le damos al botón de salto) o agarrarse a los salientes de plataformas o zonas del escenario.



Las tortugas tienen muchos recursos

Como pasaba en el juego anterior, las tortugas están diferenciadas no solo en aspecto y arma, si no que cada una tiene una manera diferente de pegar y unas habilidades propias, por ejemplo Donatello es el único que puede acceder a algunas salas (porque lleva las gafas de visión nocturna) y puede usar su arma como si fuera una pértiga para acceder a sitios altos. Una de las claves del juego es conseguir el máximo número de cristales, para poder encontrar todos los de un nivel, nos tocará completarlo con varias tortugas ya que algunos solo estarán disponibles para una de ellas.

Además de estos niveles normales, se añaden otros especiales, donde iremos en una nave por el espacio disparando a meteoritos y enemigos, o en una especie de moto en una fase que recuerda a los clásicos shooters de naves de avance lateral, en algunas ocasiones iremos en una especie de vehículo que recuerda a un patinete volador y tendremos que disparar a los enemigos y saltar para evitar peligros, una variante de estas últimas fases es uno de los modos extras del juego convirtiéndolas en divertidas carreras para uno o varios jugadores.
En general, el control es bastante bueno, responde rápidamente y no es muy complejo, sin embargo la exigencia que pide el juego en algunos momentos es muy alta y puede que más de una vez no nos salgan las cosas a la primera y terminemos perdiendo vida.


Michelangelo puede planear con sus nunchakus


Algunos niveles serán shooters de naves

Duración

El juego consta de 6 mundos, cada mundo tiene 6 niveles que irán intercalando fases normales (de infiltración y acción) con fases de otro tipo (enfrentamientos contra jefes, fases de naves o niveles en los que hay que encontrar la salida antes de que se acabe el tiempo). Completar el juego requiere bastante tiempo, porque la mayoría de fases no son lineales (tendremos que ir buscando las llaves o tarjetas necesarias para poder ir avanzando) y algunas partes pueden ponerse bastante difíciles, además los últimos mundos no aparecerán si jugamos en fácil, así que habrá que subir el nivel de dificultad para completar el juego.

Una de las cosas que hace durar el juego es la búsqueda de cristales, hay unos 100 cristales por mundo, no hace falta encontrarlos todos pero necesitaremos encontrar al menos 85 para poder acceder al último mundo de todos.


Otro de los niveles especiales

Además de eso, el juego tiene 2 modos extras, uno en el que tendremos que ir consiguiendo el máximo número de cristales en unos niveles especiales a contrarreloj, y otros de carreras donde solo importa llegar el primero a la meta, ambos modos especiales tienen bastantes fases diferentes (casi una veintena) y pueden ser jugados en solitario o en modo multijugador usando el cable Link.

Todo esto hace que *BattleNexus* sea un juego de alta duración, el modo principal es bastante más largo y difícil que el de la primera parte y además cuenta con modos alternativos y multijugador.


No os dejéis intimidar por los jefes

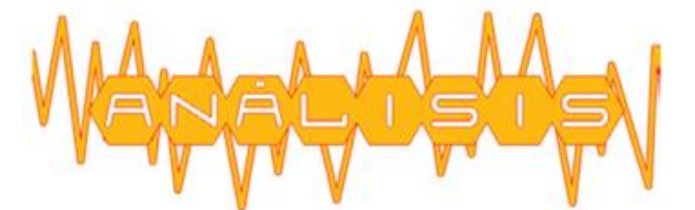

Las carreras se pueden jugar hasta a 4 jugadores

Conclusión

TMNT 2 BattleNexus es un juego recomendable, es variado, largo, e incluye modos de juego alternativos. Sin embargo a mí se me ha hecho bastante más pesado que su primera parte, no por su duración superior, si no por el hecho de que la mayoría de sus niveles son de los que empiezas sin armas teniendo que infiltrarte, para luego encontrar el arma y tener que volver a dar vueltas por el nivel hasta encontrar las tarjetas (o llaves) y luego volver a dar vueltas hasta encontrar la salida, esto puede llegar a ser repetitivo y bastante frustrante (especialmente en los últimos mundos).

Sin embargo, hay que valorar que hayan hecho un juego diferente, mucho más profundo y variado que su antecesor y con modos de juego alternativos para varios jugadores. Personalmente yo recomiendo comprarse ambos juegos, ya que son complementarios entre sí, además Konami lanzó un cartucho “Double Pack” que incluía los dos juegos en uno, facilitándonos la tarea de obtener ambos.

Skullo





SIMANT

1 Jugador – Acción/Plataformas – Maxis 1991



Quizás sea redundante el término "juego de simulación". A fin de cuentas, todo videjuego constituye una simulación en sí mismo de algún aspecto de la realidad o la ficción, donde a menudo se entrecruzan confundiéndose (aventuras, disparos, peleas, carreras, etc.). Pero si nos ceñimos a la acepción tradicional del género como la recreación de la realidad, hasta de la más prosaica, donde todo el sistema de juego se supedita a la misma por encima de apartados tradicionalmente dominantes como la jugabilidad (normalmente limitado a una interfaz con la que hacernos con las riendas de nuestro pequeño mundo), la duración (que suele depender de lo que tardemos en cansarnos del juego) o el argumento (que o bien es inexistente o juega un papel absolutamente secundario), entonces *SimAnt* se adapta a ese perfil.

Este juego de Maxis, lanzado en 1991 (bastantes años antes de que fuera fagocitada por EA) para distintas plataformas, recrea a su manera el funcionamiento y desarrollo de un hormiguero de una forma relativamente completa para la época, pero con ciertas deficiencias que empañan su resultado final, como veremos a continuación.

Gráficos

El apartado visual está a la altura de lo esperado en un juego de principios de los 90, e incluso sorprende la extraordinaria cantidad de elementos en la pantalla que es capaz de mover, sobre todo en los escenarios exteriores, donde transcurre el grueso de la acción. Conforme nuestro hormiguero y el de las hormigas rojas vayan creciendo en población, las veremos corretear aquí y allá en busca de comida, formando verdaderas multitudes a la entrada de los mismos, como sería de esperar toda colonia que se precie, a lo que hay que añadir a otros insectos como arañas o gusanos que deambulan de forma independiente. Obviamente no representa ningún reto para un PC actual, pero quizás provocara no pocas ralentizaciones durante la época, especialmente en los de tecnología menos puntera.

El juego muestra muchos elementos en pantalla

El scroll (movimiento de la pantalla) es otro aspecto que damos por sentado hoy en día, y al que podemos reprochar su escasa agilidad a la hora de desplazarse, en tanto que lo hace con una lentitud desesperante y en detrimento del movimiento de todo lo demás. No obstante, no debemos olvidar que esa fue la gran asignatura pendiente en esta plataforma (de hecho existen no pocos juegos sin scroll alguno, como ya vimos en *Prehistorik* y *Prince of Persia*), por lo que para los varemos de entonces podemos considerarlo incluso eficiente.

Existen distintos escenarios vistos bajo diferentes perspectivas según las necesidades jugables de cada momento. Aunque las vamos a tratar más detalladamente más adelante, basta ahora con saber que consta de una pantalla subterránea en perspectiva lateral para visualizar el interior del hormiguero, el citado mundo exterior en vista cenital y provisto de sprites individualizados y totalmente distinguibles, la panorámica del jardín del humano que habita en la casa y que camina de aquí para allá pensando en sus cosas y distintos mapas y gráficos que muestran en directo los datos globales de nuestra partida. Asimismo, en el momento de la muerte de nuestra hormiga a manos de un depredador aparecerá una ventana emergente con un primerísimo plano de, por ejemplo, una araña, y un ominoso de cuadro de texto (“te retuerces en una ardiente agonía mientras el veneno mortal de la araña fluye a través de su cuerpo"), realzando así su carácter inmersivo.

Sonido

Los temas musicales son casi inexistentes en este título, aunque de nuevo debemos recordar que ese tampoco es uno de los puntos fuertes de este sistema. La única melodía "de verdad", tan pintoresca como el propio juego, la encontraremos en la cabecera del título, y quedará sumido en el silencio en cuanto finalice.

No se puede decir lo mismo de los efectos sonoros, relativamente variados al cubrir no sólo prácticamente todas las acciones de nuestra hormiga y las otras criaturas y el entorno natural, sino también otros detalles tan curiosos como el ruido del motor del cortacésped cuando nuestra área de acción se encuentra lo bastante cerca del mismo.



Vista del hormiguero



El juego nos da información sobre los insectos

Jugabilidad

De entrada, lo más probable es que la interfaz del juego desconcierte a más de uno a causa de la gran variedad de iconos y ventanas simultáneas que hay que manejar, así como los propios controles que deben guiar a una diminuta hormiga en un mundo enorme y hostil.

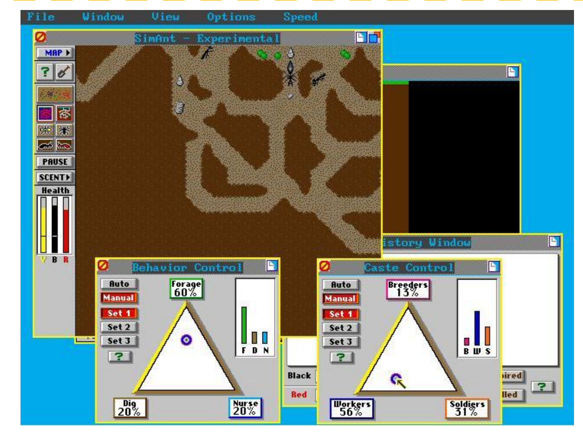
Si bien puede llevar algo de tiempo familiarizarse con este sistema de juego, este no es excesivo, y menos con el modo tutorial y el icono de ayuda que nos explica (en inglés, eso sí) a qué corresponde cada herramienta. Es gracias a dicho tutorial con el que nos iremos familiarizando con los controles básicos. Aprenderemos a manejar a nuestra pequeña hormiga amarilla guiando sus movimientos con el botón izquierdo del ratón y haciendo doble clic en éste para excavar túneles y transportar alimento (vitales para mantener la salud de la colonia en niveles altos) o pequeñas piedras, o realizar acciones básicas que impliquen a otros miembros de la colonia, como hacer que éstos patrullen un determinado espacio o que se agrupen en torno a nuestra hormiga, lo que puede resultar especialmente útil para llevar a cabo ataques a la colonia de las hormigas rojas (nuestras eternas enemigas) y acabar con su reina, con cuya muerte concluye la partida tutorial. Una vez comprendida esta mecánica básica y conocido el momento en el que es necesario cambiar de una perspectiva a otra y de un entorno a otro, todos los controles se volverán muy intuitivos.


Las hormigas rojas atacan


Mapa del terreno

Duración

Como cualquier otro juego de simulación, su duración es indefinida, e incorpora diferentes modos de juego para tratar de insuflar cierta variedad a un sistema tendente a la sistematización y a la rutina. Aparte del tutorial y de la partida rápida (en la que el juego también acaba al morir la reina roja), un segundo modo destacado es Full Game (partida completa). El principio de la misma es muy similar al del tutorial, con la salvedad de que comenzamos controlando a la reina (la única hormiga disponible). Para evitar que muera, es aconsejable que cambiemos a la hormiga a controlar no bien hayan nacido las primeras obreras, para lo cual mantendremos pulsado el botón izquierdo y seleccionaremos la opción exchange (intercambio). Una vez que la colonia haya crecido lo suficiente y dispongamos de nuevas reinas aladas (con el controlador triangular decidiremos el porcentaje de obreras, soldados y hormigas reproductivas disponibles), será hora de expandir la especie a nuevas áreas, que aparecen representadas en forma de subdivisiones cuadrangulares del jardín. Como veremos, también las hormigas rojas tienen su espacio y se irán expandiendo ocupando nuevos "parches" de terreno. El objetivo final del juego es hacerse con todas y cada una de las áreas (el humano ya se habrá mudado antes de eso debido a la infestación de su casa).


Controlador de las hormigas que creamos

Un último e interesante modo de juego es el Experimental, en el que podremos influir en el entorno a nuestro antojo diseminando el alimento aquí y allá, escavar túneles de uno y otro hormiguero, crear hormigas de ambas especies allá donde creamos oportuno, usar "insecticida", esparcir piedras e incluso crear murallas, entre otras opciones. Puede utilizarse como una especie de "modo espectador", aunque no es recomendable debido a la extrema previsibilidad de la conducta de las dos especies. Las hormigas negras incrementan su población con rapidez, pero no son expeditivas, pues están programadas para permitirnos tomar la iniciativa. Por su parte, las hormigas rojas tienden al estancamiento y retroceso poblacional, pero son mucho más agresivas, por lo que a pesar de la desventaja citada, es probable que ganen la partida. Lo mejor es hacer clic en el icono de empezar partida y manejar la hormiga amarilla y jugar como en la partida rápida o el modo tutorial (es decir, sin posibilidad de expandirte a otros lugares), salvo que lo haremos bajo condiciones controladas por nosotros.


Vista general del jardín

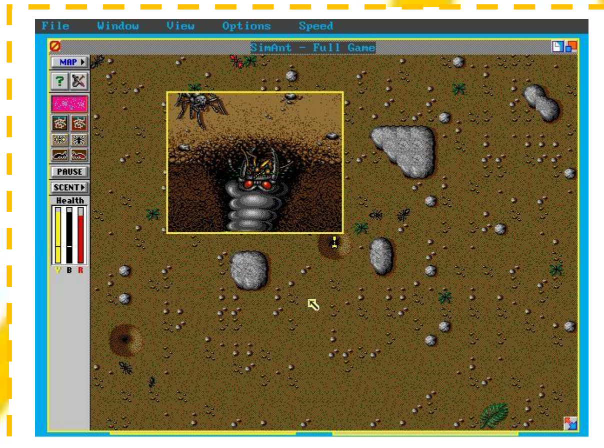
El problema es que, conforme avanza el juego, termina “independizándose” del jugador, casi relegándolo o a un papel de simple espectador. A medida que la colonia adquiere cierto tamaño, son la multitud de obreras las que proveen de comida al mismo y, a gran escala, las nuevas zonas se colonizan solas (aunque también puede ser realizada manualmente) y ganan por sí mismas a las hormigas rojas. Una de las pocas iniciativas que nos quedarán serán los ataques a los hormigueros rivales. Como la hormiga amarilla suele llevar las de perder en un combate directo, la partida se terminará reduciendo a un “jaque a la reina” permanente, lo cual puede ser divertido por un tiempo, pero termina volviéndose demasiado rutinario.



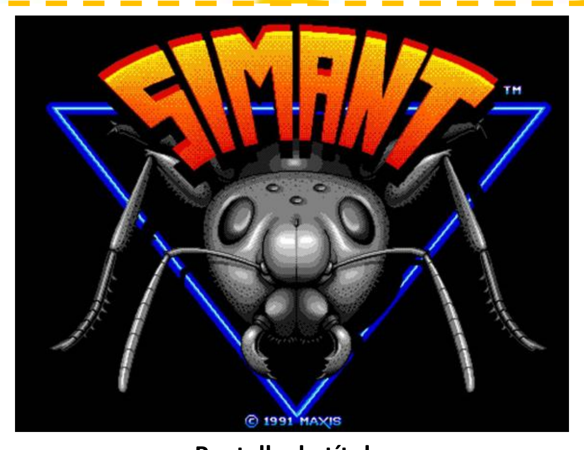
Mapa estratégico

Conclusión

SimAnt es un juego bastante original, pero que presenta luces y sombras. Si bien la idea de jugar con todo un hormiguero puede resultar bastante sugerente, y técnicamente está en condiciones de exhibir sus bondades en dicha materia logrando un sustancial grado de realismo para la época, sus reiterativas dinámicas lo convierten en un título poco resistente al desgaste que imponen los rigores de partidas largas y continuadas.



¡Cuidado con los depredadores!



Pantalla de título

Alf

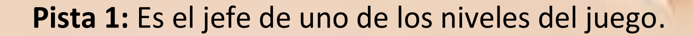


PAUSATIEMPOS

LAS SOLUCIONES ESTÁN EN LA PÁGINA 48 DE ESTA REVISTA

1- EL DESCONOCIDO

¿Serías capaz de adivinar a que juego pertenece este personaje?



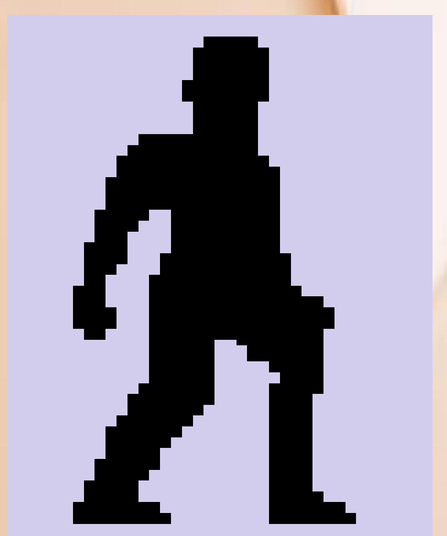
Pista 1: Es el jefe de uno de los niveles del juego.

Pista 2: En el juego donde aparece es conocido por ser muy difícil.

Pista 3: El juego tuvo versiones en 8 y 16 bits.



2- LA SOMBRA



¿Reconoces al personaje tras la silueta?

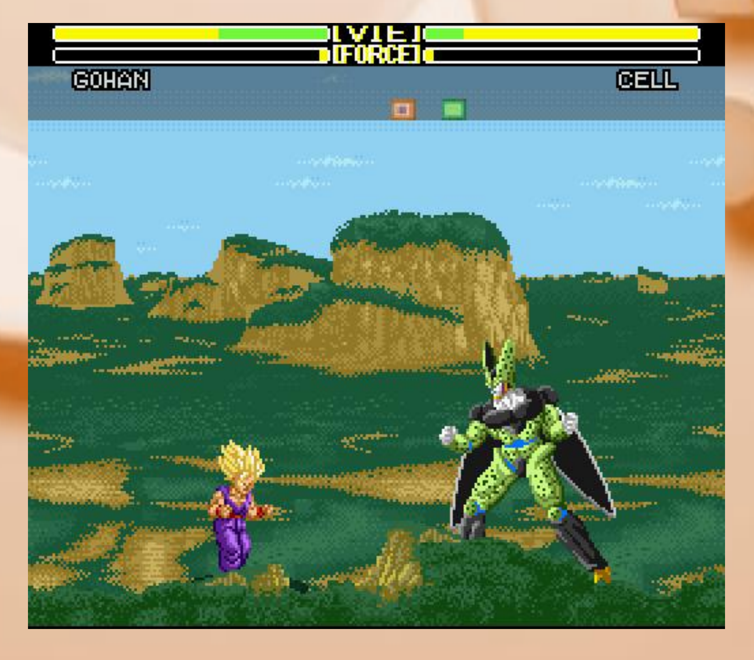
Pista 1: Es un personaje de cómic americano.

Pista 2: El juego donde lo controlas está protagonizado por otro personaje.

Pista 3: Este personaje y sus compañeros, no son seleccionables desde el principio del juego.

3- EL ERROR

¿Eres capaz de encontrar el error de esta foto?





VISUAL MEMORY UNIT



Muchos recordareis la Visual Memory Unit (conocida también como VMU) esa tarjeta de memoria de Dreamcast que se colocaba en el mando de control mostrando en su pequeña pantalla LCD el título del juego o incluso algunas animaciones, dicha tarjeta se usaba tanto para guardar partidas como para jugar a minijuegos exclusivos que venían en algunos títulos.

La Visual Memory también puede conectarse con otra Memory para transferir datos como partidas guardadas, se recibieron muchas quejas debido al elevado consumo de batería de estas tarjetas ya que si las usabas para jugar las pilas apenas duraban dos o tres horas.



El mando de Dreamcast feliz por tener una VMU



Conectando dos VMU



Soul Calibur en tu VMU

A continuación os comentaremos los juegos más conocidos para VMU.

Chao Adventure 1 y 2

Uno de los minijuegos más famosos son los *Chao Adventure 1* y *2* que se conseguían con *Sonic Adventure 1* y *2*. Desde el juego podemos transferir Chaos a nuestra VMU donde lo cuidaremos al puro estilo Tamagotchi para elevar sus estadísticas y conseguir frutas. También podemos combatir contra los Chaos de otras personas conectando las tarjetas entre sí.





Pinta's Quest

Procedente de *Skies of Arcadia*, en este minijuego nos encargaremos de conseguir experiencia y objetos para el juego principal, hay varias pruebas que superar como esquivar rocas.

Power Stone mini

Hay tres minijuegos que vienen en el juego homónimo estos son:

-*Falcon's Aerial Adventure:* Llevamos a Falcon montado en su avión en un scroll vertical donde tenemos que esquivar a los enemigos para evitar una colisión.

-*Ayame's Shuriken Training:* Para completar el entrenamiento de Ayame lanzaremos shurikens intentando alcanzar a los objetivos en movimiento.

-*Gunrock's Gun-gun Slots:* La típica tragaperras o máquina de slots.

Zombie Raising

Desde el juego *Zombie Revenge* tendremos la oportunidad de importar nuestro personaje a la VMU y cuidarlo como si de un Tamagotchi se tratase. En esta ocasión también hay tres minijuegos que nos permiten subir sus estadísticas: *Zombie Fishing* (minijuego de pesca), *Zombie Doubt* (minijuego de memoria) y *Meal* (que hará que el personaje descanse).

Si tenéis una VMU y queréis sacarle todo el partido, podéis echarle un vistazo a algunos de estos títulos:

-*Cardcaptor Sakura: Tomoyo no Video Daisakusen.*
-*Evolution 2: Far Off Promise.*
-*Jet Set Radio.*
-*Namco Museum.*
-*Quake 3 Arena.*
-*Seaman.*
-*Sega Rally 2.*
-*Soul Calibur.*
-*Time Stalkers.*
-*Evil Twin: Cyprien's Chronicles.*
-*Godzilla Generations.*
-*Marvel vs Capcom 2.*
-*Power Stone 2.*
-*Sakura Wars.*
-*Sega GT.*
-*Shenmue.*
-*Tech Romancer.*
-*Trickstyle.*

A parte de todos estos juegos también existen numerosos *homebrew* que se pueden aplicar a tu VMU. Como última curiosidad existían ediciones exclusivas para sacar al coleccionista que llevamos dentro.







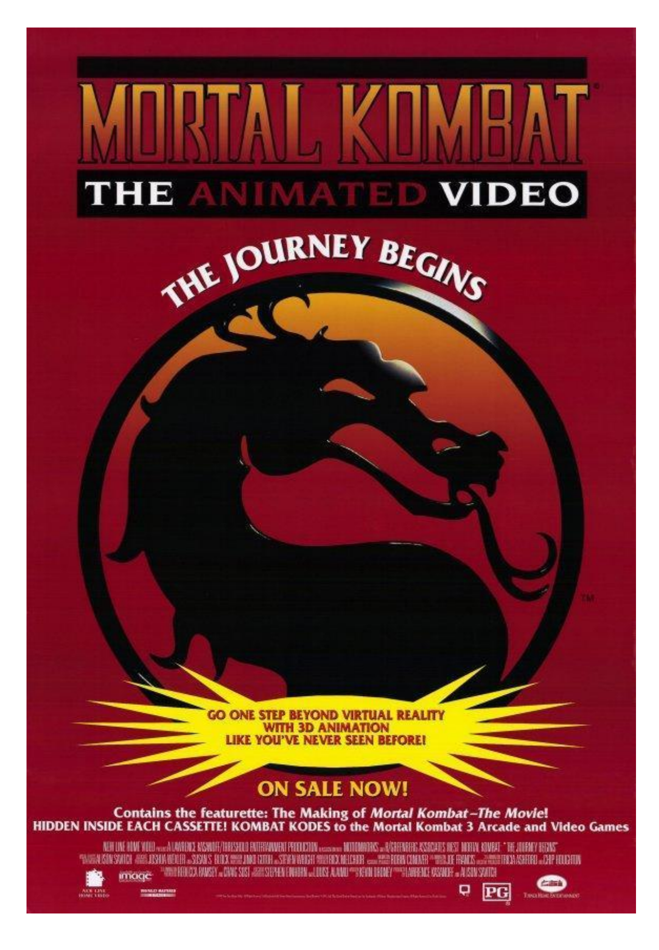




Valveider



MORTAL KOMBAT
El viaje comienza



La película de la cual voy a hablar hoy es un tanto desconocida para mucha gente, pese a estar basada en una saga de videojuegos tan conocida como *Mortal Kombat* y haber salido a la venta poco después de la película de imagen real basada en el juego.

Una cosa curiosa de esta película es que mezcla animación tradicional con escenas y escenarios totalmente en 3D, aunque el resultado no es tan bueno como pudiera parecer.

Título: *Mortal Kombat The Journey Begins*
País: Estados Unidos
Año: 1995
Duración: 34 minutos

Historia de la película:

Mortal Kombat es un torneo en el cual se decide el destino de la Tierra, pues si el Emperador gana 10 torneos seguidos, podrá conquistarla. Liu Kang, Sonya Blade y Johnny Cage son los elegidos para participar en Mortal Kombat representando a la Tierra.

Historia del juego:

Mortal Kombat es un torneo en el cual se decide el destino de la Tierra, pues si el Emperador gana 10 torneos seguidos, podrá conquistarla. Liu Kang, Sonya Blade y Johnny Cage son algunos de los guerreros que participan en el torneo.

Como podéis ver, la historia es la misma, así que al menos en ese sentido, empezamos con buen pie.



Resumen de la película (contiene Spoilers):

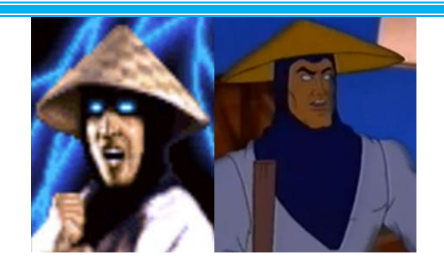


Liu Kang, Johnny Cage y Sony Blade se suben al barco que los llevará hasta la isla donde se celebrará Mortal Kombat. En dicho barco conocerán a Shang Tsung y sus sirvientes Sub-Zero y Scorpion, los cuales les atacarán para tratar de eliminarlos antes de que empiece el torneo, asegurando la victoria del bando del Mundo Exterior. Afortunadamente aparece Raiden, quien los protege y les cuenta la historia de Mortal Kombat.

Una vez en la isla, los protagonistas se reunirán con el resto de participantes y verán por primera vez a Goro. Sub-Zero y Scorpion también aparecen entre la masa y debido a la extraña relación que parece haber entre ellos (Scorpion siempre está siguiendo a Sub-Zero, sin atacarle, pero sin perderle de vista), Raiden les cuenta la historia de rivalidad y muerte que hay entre ambos, así como la historia de la derrota de Shang Tsung ante Kung Lao y la de Goro (todo explicado con escenas en 3D).

Poco después empieza Mortal Kombat y acaba la película, que muy amablemente nos invita a ver la película de imagen real en caso que queramos ver cómo termina todo.

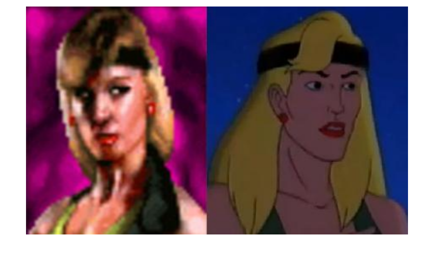
Personajes principales:



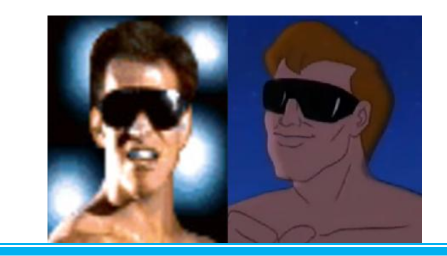
Raiden: El Dios del trueno que supuestamente guía y ayuda a los terrícolas en Mortal Kombat es mostrado tal cual lo conocemos, aunque al igual que sucedía en la película de imagen real, Raiden no participa en el torneo.



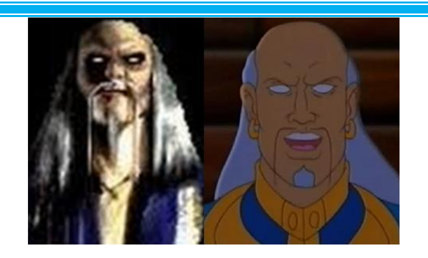
Liu Kang: El protagonista del juego se muestra de manera reconocible físicamente, aunque con el pelo más largo. La personalidad de Liu Kang nunca ha sido muy notable, así que aquí nos encontramos con el típico héroe que acepta su destino.



Sonya Blade: En el videojuego, Sonya participa en el torneo para matar a Kano y en la película también (aunque Kano no aparece en ningún momento). Al igual que pasa con otros personajes, su diseño es reconocible.



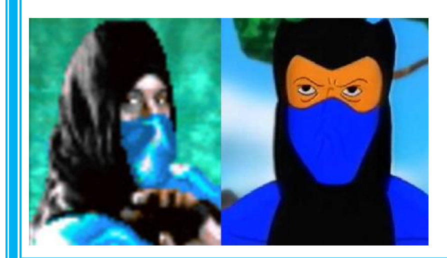
Johnny Cage: El pedante e insufrible actor Johnny Cage participa en Mortal Kombat para mostrar que sus peleas no son tan falsas como dicen los críticos de cine. Lo único que diferencia una versión de otra es su ropa.



Shan Tsung: Anfitrión del Mortal Kombat, mente maestra tras todas las trampas que puedan hacerse en el torneo y enemigo final del juego original. Tsung tiene ese mismo papel en la película y su aspecto es casi idéntico.



Goro: Guerrero Shokan, siervo de Tsung y actual campeón de Mortal Kombat, igual que en el videojuego. En la película se nos cuenta algo más sobre su origen y como llegó a ser el único príncipe de su pueblo.



Sub-Zero y Scorpion: Los ninjas se muestran casi idénticos al juego, salvo por el detalle de que ambos parecen ser siervos de Tsung.
La historia de la muerte de Scorpion a manos de Sub-Zero y su deseo de venganza también ha sido respetada mayormente.







Una de las escenas 3D que veremos en la película



Algunos de los guerreros que participan en el torneo

Conclusión:



Normalmente catalogo las películas que comento en esta sección basándome en como representan al juego en el cual se basan, dejando de lado apartados como los efectos especiales o la calidad del guión y las interpretaciones de los actores. Este criterio lo establecí porque la mayoría de películas de videojuegos no se preocupan por parecerse al juego, algo que por lo general termina en desastre.

MK Journey Begins es fiel a la historia del juego (aunque salgan soldados Tarkatanos), los personajes son reconocibles y además nos cuenta algunas historias bastante interesantes sobre el pasado de algunos de ellos. Sin embargo es innegable que en terminos de calidad es una película poco recomendable. La calidad de animación es muy mejorable, la calidad de las escenas 3D es difícil de juzgar (a mi en su día me parecieron malas, pero es cierto que nunca fui fan de esta clase de animación). Así pues, he de decir que aunque en terminos de fidelidad es una buena película, en terminos de calidad no lo es y además, ni siquiera nos muestra el torneo, es simplemente una introducción de la historia y nos deja con la miel en los labios. Por eso he decidido catalogarla simplemente como floja.



Skullo

El Personaje

BEARTANK



En esta ocasión hablaremos de un personaje un tanto desconocido, pese a pertenecer a una empresa tan popular como Konami y haber aparecido en varios de sus juegos.



El personaje en cuestión es Beartank un oso de color verde con torretas de tanque que tiene una facilidad pasmosa para dormirse y que apareció por primera vez en *Rakugakids* (1998) un extraño juego de lucha de Nintendo 64 donde los luchadores son dibujos hechos por niños, en el caso de Beartank su creadora fue una niña llorona y testaruda amante de los osos llamada Clione.





Beartank en *Rakugakids*



Beartank durmiendo

Sin embargo, Beartank se las apañó para llegar algo más lejos que sus compañeros en términos de popularidad, quizás por eso los programadores de Konami decidieron usarlo en otros juegos a modo de guiño o personaje oculto.

Uno de esos juegos fue *Castlevania Circle of the Moon* (2001) donde podemos convertir a nuestro personaje en Beartank y controlarlo durante el juego, pese a la fragilidad del oso, podemos atacar usando sus torretas lo cual es bastante gracioso.





Beartank en *Castlevania Circle of The Moon*

Otro juego fue *Konami Krazy Racers* (2001) el típico juego "a lo *Mario Kart*" pero con personajes de Konami, Beartank aparece como representación de *Rakugakids* y es uno de los personajes secretos a desbloquear.





Beartank en *Konami Krazy Racers*

También podemos encontrar al oso verde en algunos juegos musicales de Konami donde aparecen melodías de *Rakugakids*, como *Pop'n Music GB* (2000) y *Pop'n Music 10* (2003).




Beartank en *Pop'n Music GB*



Beartank en *Pop'n Music 10*

Pese a que se anunció *Rakugakids 2* para PlayStation 2 el juego nunca llegó a ver la luz, de manera que los luchadores dibujados quedaron en un olvido prematuro. No sabemos qué sucederá en el futuro, pero parece bastante claro que si algún día regresan, Beartank estará entre ellos, siempre atento mirando a la cámara, salvo que le entre el sueño, claro.




Skullo



ESPECIAL SPLATTERHOUSE

Por Valveider

Ya estamos en Octubre de nuevo, el mes de la noche de brujas, las películas de terror, los monstruos y los actos sangrientos. Bonus Stage Magazine se sube al carro de lo terrorífico para traeros un especial bien cargadito de sangre, monstruos y algún que otro desnudo.

Si señores, hablamos de ese arcade que nos impactó a finales de los ochenta y principios de los noventa por su crudeza, por sus escenas llenas de monstruos, sangre y un protagonista que recuerda demasiado a Jason Voorhees, estamos ante el espeluznante **Especial Splatterhouse.**

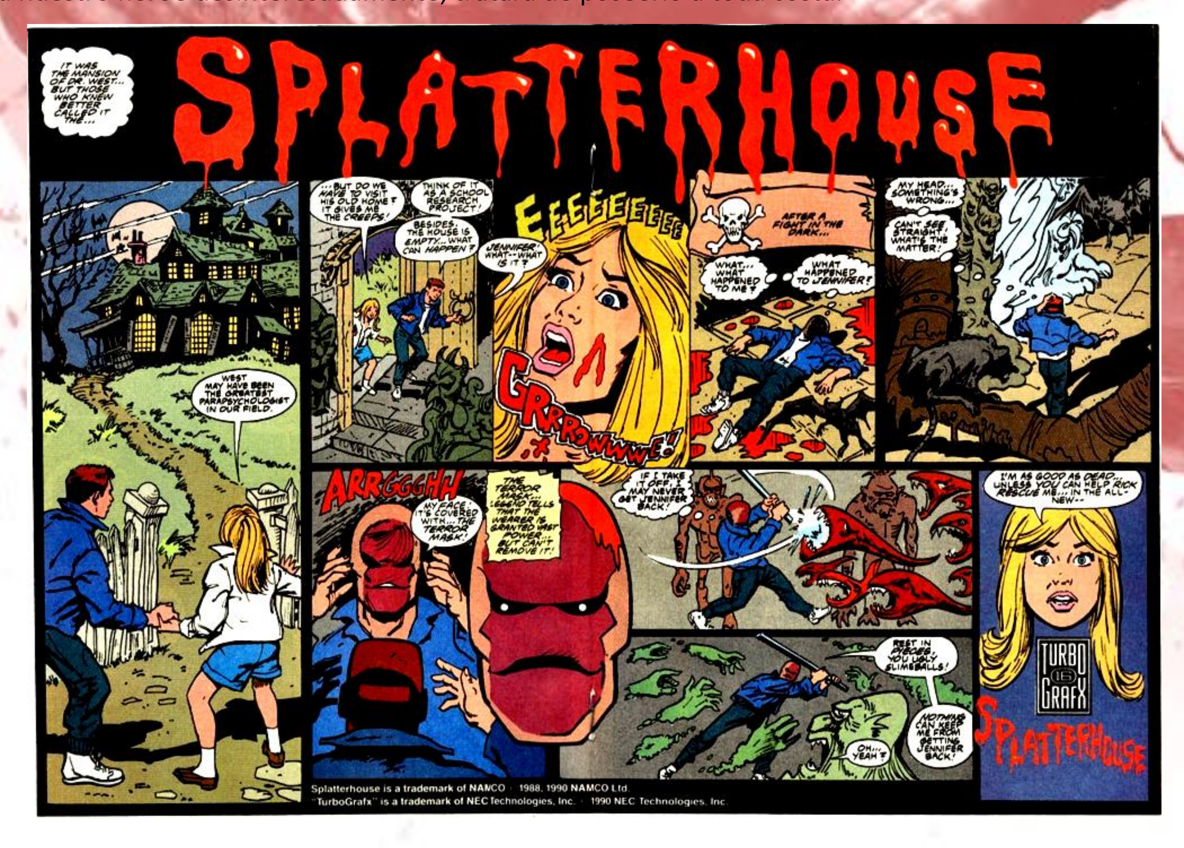
Splatterhouse es una sangrienta saga que bebe de las influencias del cine de terror, con más de un guiño con sus múltiples referencias a sagas cinematográficas como *Friday the 13th, The Texas Chain Saw Massacre* y *Evil Dead* entre otras, que te harán sacar una pequeña sonrisa incluso entre tanto terror y vísceras.
Cabe destacar que la saga es poseedora de una gran banda sonora y una atmósfera que te mete de lleno dentro del juego desde el minuto cero, una de las razones por la cual fue exitosa en su momento.

Un poquito de historia

Rick y su novia Jennifer, dos jóvenes estudiantes de parapsicología, se dirigían a la mansión del renombrado y experto en parapsicología Dr. West tras recibir una invitación de este. Sin embargo el coche de los estudiantes se para en medio de la nada durante una gran tormenta, de manera que Rick y Jennifer se ven obligados a salir del coche y refugiarse en la casa más cercana que resultó ser su destino inicial, la mansión West.

Una vez dentro descubren que la morada de West está viva a causa de una maldición y sin darles tiempo a reaccionar, unos monstruos atacan a los dos estudiantes. Los moradores de la mansión raptan a Jennifer y aunque herido, Rick consigue escapar de estos seres y acaba escondiéndose en el sótano, donde se desmaya.

Cuando Rick despierta nota como lleva una máscara permanentemente unida a su rostro, dicha máscara tiene consciencia propia y se comunica con su portador, se presenta a sí misma como la máscara del terror y le proporcionará a su portador un gran poder físico para que intente salvar a su novia. Pero la máscara del terror no ayudará a nuestro héroe desinteresadamente, tratará de poseerlo a toda costa.



Juegos

La saga *Splatterhouse* solo tiene cinco juegos inclusive el remake del 2010 pero si ha tenido varias versiones del primer juego en diferentes consolas domésticas así que también hablaremos de todas ellas y sus diferencias.

Splatterhouse (1988)

En 1988 apareció este violento arcade en los recreativos japoneses de la mano de Namco, debido a su sangriento contenido consiguió llamar la atención y llegar justo un año después al resto del mundo. El arcade muestra en la introducción como los dos jóvenes se refugian de la tormenta en la mansión West donde al poco después se puede oír el desgarrador grito de Jennifer.

La mecánica del juego es simple: Rick debe avanzar y acabar con la horda de enemigos que intentarán acabar con él, para defendernos podemos movernos en dos dimensiones, es decir, hacia delante y hacia atrás con la posibilidad de saltar. También podemos golpear con sus puños, dar patadas bajas y hacer un ataque en deslizamiento, si todo y esto su repertorio de ataques te parece escaso nuestro macabro héroe también puede recoger armas como machetes, garrotes y escopetas, causando así muertes más sangrientas. ¿Serás capaz de rescatar a Jennifer?



***Splatterhouse* FM Towns**

FM Towns (Fujitsu Micro Towns) es una variante propietaria de un PC hecho por Fujitsu, originalmente orientado a aplicaciones multimedia y juegos. Dicho aparato también recibió un port del Arcade en 1992. Esta vez es una recreación exacta del Arcade sin contar con la nueva interfaz de menú en la pantalla de título.







Splatterhouse Pc Engine/Turbografx 16

Un año después del lanzamiento de *Splatterhouse* en los salones recreativos llegaron las versiones para la Turbografx y su homónima japonesa Pc Engine.

La versión doméstica del arcade, además de alguna pérdida en el apartado sonoro y gráfico, tiene varios cambios respecto a su hermano mayor:

- La introducción ya se ve mermada respecto al arcade, en esta versión se muestra la mansión West sin ningún efecto de sonido.
- El juego sufre de una pequeña censura donde la crueldad y la sangre se ven reducidas, también se ven censurados algunos enemigos como la mano que ya no te enseña el dedo corazón o el boss de la fase 6 que en vez de reventar en grotescos fluidos, causa una explosión.
- El típico machete que Rick acostumbra a llevar es cambiado por un palo de madera y sólo es accesible al final de la fase 4.

Los siguientes cambios se dan exclusivamente en la versión norteamericana del juego:

- La máscara del terror pasa de ser blanca a roja con toques negros para evitar el look de máscara de hockey similar al ya mencionado Jason Voorhees.
- Los motivos religiosos, como las cruces y los altares, han sido eliminados o reemplazados.

La versión de Turbografx también fue editada para la consola virtual de Wii y llegó en 2007 a Europa y Norteamérica. Dos años más tarde, en 2009 la versión Arcade también llegó a la consola virtual de Wii pero esta vez solo en Japón.







Splatterhouse (Máquina Portátil 1988)

Este curioso aparato portátil que recuerdan a otras máquinas de la marca Tiger, salió el mismo año que el arcade y también fue creado por Namco, el juego recuerda a la Game & Watch de *Donkey Kong Jr*.



Hay tres niveles de altura, Rick se sitúa en el primer nivel y tiene que superar los enemigos y obstáculos hasta llegar al tercer nivel donde se halla Jennifer custodiada por Biggy Boss, el jefe de la cuarta pantalla en el *Splatterhouse* clásico, si derrotamos al horrible monstruo rescataremos a Jenn y volveremos a empezar. Cada vez que salvamos a nuestra chica con éxito la dificultad del juego aumenta hasta que se nos acaben las tres vidas.



Splatterhouse iOS/Android

En 2010 con la salida del remake de *Splatterhouse* tanto Android como iOS recibieron ports del clásico *Splatterhouse* disponible para su compra en sus respectivas tiendas de aplicaciones. En la versión android la máscara del terror fue cambiada para ser idéntica a la máscara del remake siendo ese el único cambio respecto a la recreativa original.

Sin embargo en iOS este cambio no se aplicó pero ganó un nuevo modo llamado “Splatter Rush”, se trata de un modo supervivencia en el que irán saliendo enemigos por los dos extremos de la pantalla.

Splatterhouse Wanpaku Grafitti (1989)



En 1989 Namco lanzó por primera vez la saga *Splatterhouse* a una consola doméstica, concretamente para la Family Computer o Famicom, el juego no salió de Japón pero es perfectamente jugable sin saber japonés, aun así existe una traducción al inglés que podéis encontrar fácilmente por internet.

Wanpaku Graffiti hace gala de un gran sentido del humor y lo demuestra con unos gráficos coloridos y divertidos, personajes cabezones (o Super-Deformed como se suele conocer) y momentos con mucha chispa, pues está lleno de parodias a películas y elementos populares relacionados con el terror (como el mítico videoclip Thriller de Michael Jackson) además de al propio *Splatterhouse*.

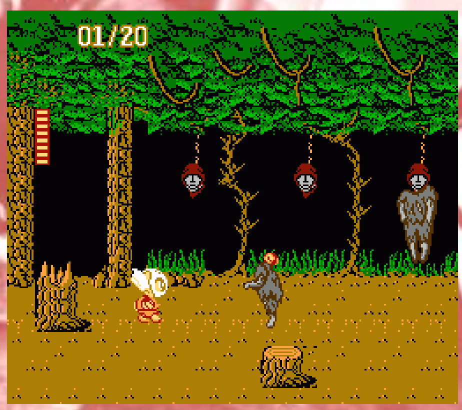
El estilo de juego no varía respecto a la saga original pero si se centra un poquito más en la agilidad y las plataformas que su hermano mayor.

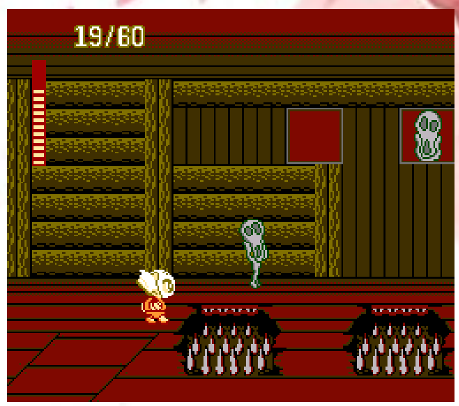
Al iniciar el juego vemos como Jennifer llora encima de la tumba de Rick hasta que de golpe cae un rayo directo a su sepulcro haciendo que reviva. Los dos enamorados se abrazan cuando otro rayo cae en la tumba de al lado despertando a Kabocha Daiou (El Gran Rey Calabaza) que secuestra a Jennifer y así todo empieza de nuevo.

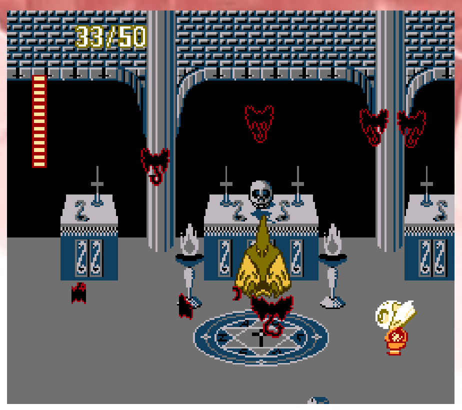
Este Splatterhouse es considerado como un spin-off de la saga ya que no encaja con la historia de los otros juegos.





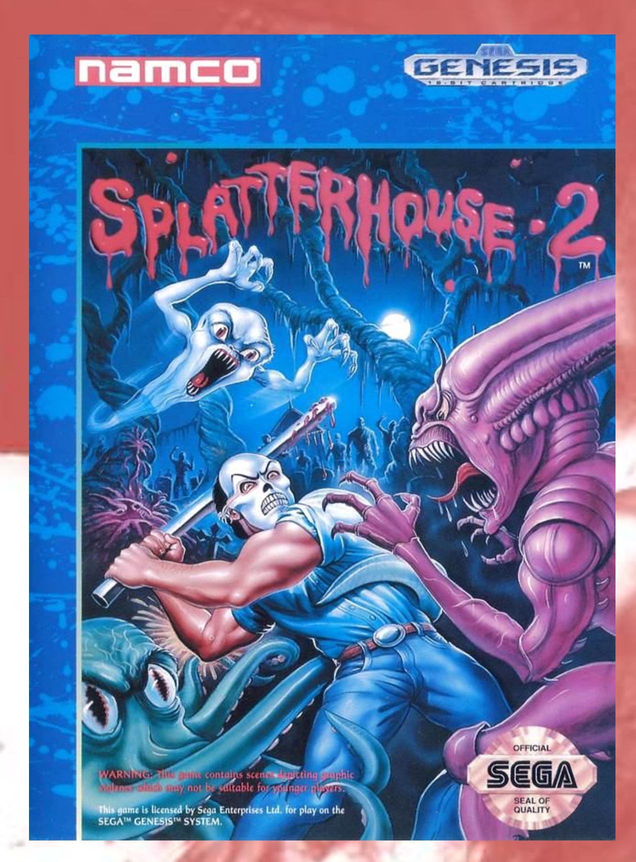








Splatterhouse 2 (1992)



Splatterhouse 2 se lanzó directamente para Megadrive/Genesis en 1992.

El modo de juego permanece intacto respecto al primero, aunque esta vez cambió un poco el apartado gráfico haciéndolo un poco más sangriento y cambiando algunos detalles como la máscara del terror intentando evitar la similitud con Jason Voorhees de *Viernes 13*.

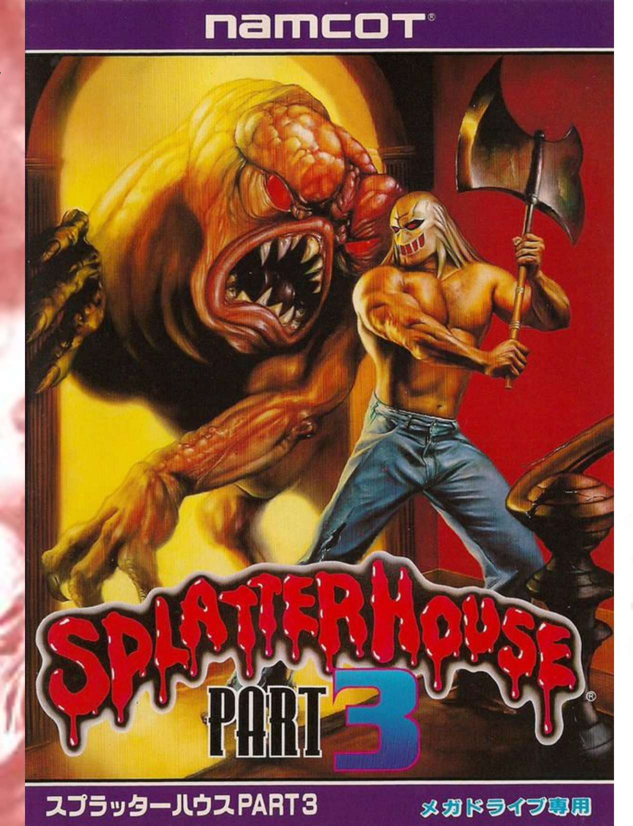


A continuación os contaré la historia de esta secuela, pero advierto que **contiene Spoilers del primer videojuego:**

Han pasado tres meses tras el incidente en la mansión West la máscara del terror sigue comunicándose y tentando a Rick para volver a la mansión, para ello le dice que no tiene porque acabar todo así, Jennifer no tiene porqué morir puede regresar a la vida. Rick debe ponerse la máscara de nuevo y hallar una casa oculta que contiene el poder para devolver a Jenny a la vida, para ello debe romper el sello prohibido y abrir las puertas del vacío. Un plan arriesgado, ¿te ves capaz de ayudar a nuestro héroe?



Splatterhouse 3 (1993)

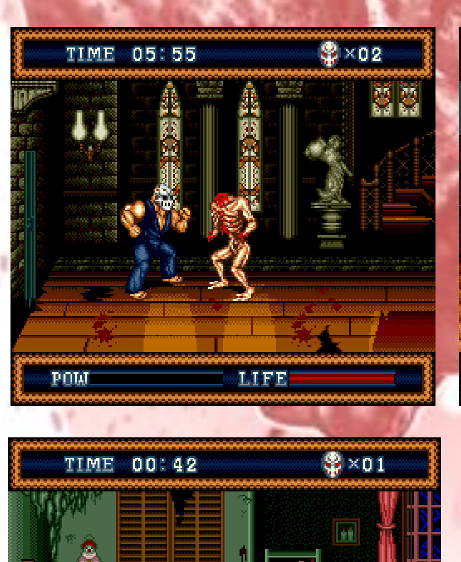


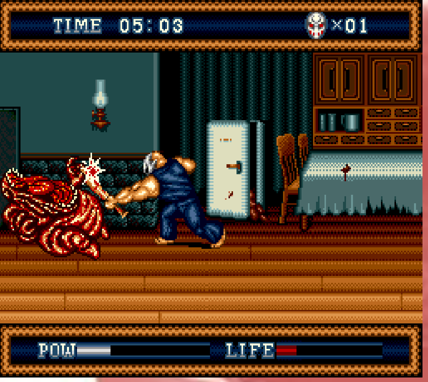
En esta tercera parte también se lanzó para Mega Drive/Genesis. Lo primero que notaremos es que ha cambiado el estilo de juego a uno similar a los beat'em up de la época como la saga *Streets of Rage*, *Double Dragon* o *Final Fight,* ahora podemos mover el personaje a diferentes profundidades, al combatir contra un monstruo lanzaremos varios golpes creando un combo y también podemos recoger orbes que rellenaran una barra de poder, una vez que dicha barra esté llena Rick aumentará su masa muscular podrá ejecutar un movimiento especial y golpeará con mucha más potencia.

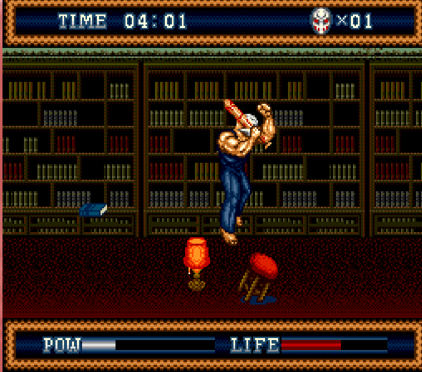
Una vez más os cuento la historia del juego, no sin antes advertiros de que **contiene spoilers de los juegos anteriores.**

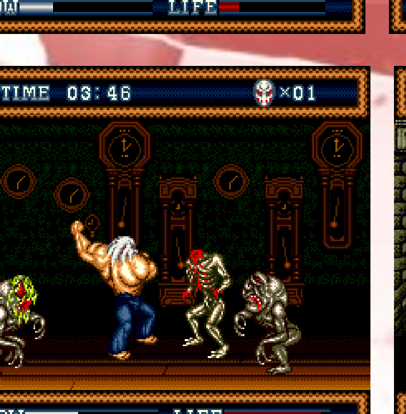
Después de cinco años de lo acontecido en el anterior juego, Rick y Jen viven plácidamente casados junto a su hijo David. Consiguieron dejar atrás toda la mala experiencia con West y la máscara de terror.
Mientras, debido a la rotura del sello prohibido, un culto de criaturas malignas intenta resucitar una deidad maligna que una vez gobernó la tierra. Para lograrlo, el culto eligió como tributos a Jen y David, quienes serán sacrificados en la noche del eclipse lunar.
La máscara del terror siente el poder de la deidad que cada vez está más cerca y vuelve a contactar con Rick para prestarle su poder y acabar con su enemigo. Cuando Rick llega a casa y no encuentra a Jennifer ni a David por ningún lado decide aceptar la oferta de la máscara y portarla por una tercera vez.

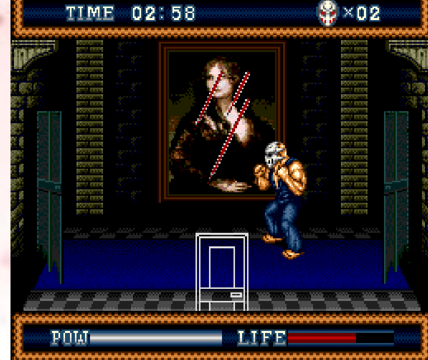
La diferencia entre este y los otros dos juegos de la saga es que hay cuatro posibles finales, dependiendo de si consigues rescatar a Jennifer y a David.











Splatterhouse (2010)



Tras años sin dar señales de vida, *Splatterhouse* regresó a la actualidad con este juego, que fue lanzado para Xbox 360 y PlayStation 3.

Al tratarse de un remake la historia es muy parecida a la versión del 88, aunque tiene cambios, por primera vez en la saga aparece Dr. West y además es él quien rapta a Jennifer en persona y manda a sus monstruos contra Rick.
Después de esta introducción tan similar, la historia cambia respecto a la trama original por lo que os recomendamos que le echéis un vistazo.

Esta vez la jugabilidad cambia radicalmente tratándose de un hack'n slash moderno en 3 dimensiones, básicamente el juego tratará de avanzar, eliminar enemigos y seguir avanzando hasta la siguiente horda de monstruos durante 12 niveles. Esto puede resultar bastante repetitivo y para colmo la cámara no ayuda demasiado, más de una vez acabareis siendo golpeados por enemigos que no habíais visto debido a la mala posición de la misma.

Pero este juego también tiene cosas buenas, la atmósfera es sombría y recrea perfectamente el entorno esperado en un *Splatterhouse*. Por otra parte la sangre correrá como nunca y los amantes del gore disfrutarán de múltiples desmembramientos, desgarramientos y hasta una extracción de órganos vía rectal.

Aunque empezamos con movimientos limitados a medida que derrotemos enemigos iremos llenando un medidor de sangre y ganando puntos de experiencia. Con los puntos de experiencia podemos adquirir nuevas habilidades no solo más poderosas, también visualmente dolorosas. El medidor de sangre se usa para entrar en modo Berserker, donde Rick aumenta tanto su masa muscular, como el poder de sus golpes.











Para acabar de rematar este título tiene un par de jugosos extras: Durante las distintas fases podemos encontrar trozos de fotos, si juntamos todos los trozos veremos la captura entera, se tratan de fotos personales de Jennifer en actitud cariñosa, incluso algunas de ellas muestra a la joven tal y como vino al mundo. Y por último pero no menos importante, al avanzar por los niveles iremos desbloqueando los tres antiguos *Splatterhouse* íntegros. Un detalle por parte de Namco teniendo en cuenta que vivimos en la era del DLC.



Con esto termina el especial *Splatterhouse*, una saga muy popular en su tiempo, que pese a no haber sido tan constante como otras ha dejado su huella en los que han disfrutado de sus juegos. De hecho quizás por eso es bastante común encontrar por internet algunos hacks de los juegos originales e incluso juegos hechos por fans como *Splatterhouse 2k3*, *Manos: The Revenge of Torgo*, *Splatterhouse 3D* o *The Graveyard*, entre otros.



Splatterhouse 2k3 — *Manos: Revenge of Torgo* — *Splatterhouse 3D*

Valveider







Skullo

Redactor, director y maquetador

Valveider

Redactor





El Mestre

Redactor

Alf

Redactor

¿Quieres ser el primero en leer lo último de Bonus Stage Magazine?

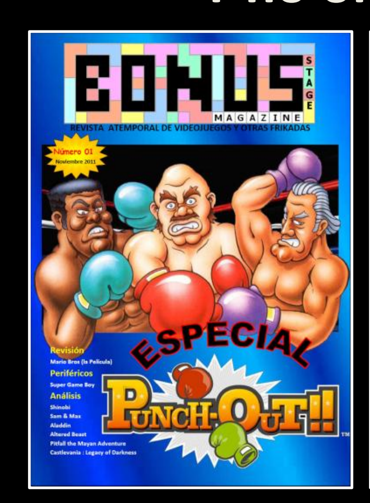
Suscríbete a nuestro blog y recibirás un email cada vez que salga un número nuevo.

¡Es muy sencillo!

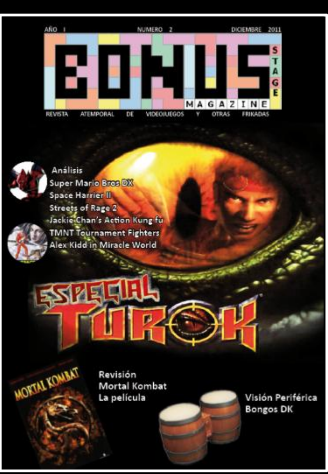


¡Os esperamos en el próximo número!

Y no olvidéis leer los números anteriores:



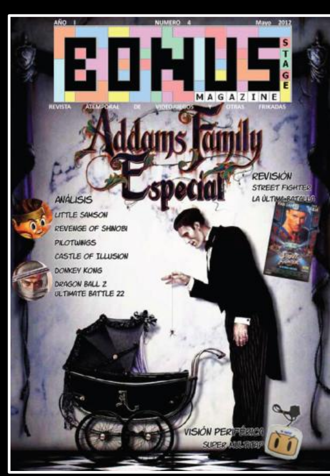
#01 Especial Punch Out!
Noviembre 2011 (36 págs.)



#02 Especial Turok
Diciembre 2011 (45 págs.)



#04 Especial Double Dragon
Marzo 2012 (39 páginas)



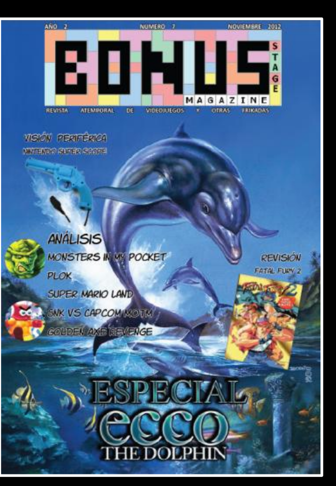
#04 Especial Familia Addams
Mayo 2012 (42 páginas)



#05 Especial Fatal Fury
Julio 2012 (39 páginas)



#06 Esp. EarthwormJim
Septiembre 2012 (45 págs.)



#07 Esp. EccotheDolphin
Noviembre 2012 (54 págs)



#08 Esp. KunioKun (Renegade)
Enero 2013 (55 páginas)



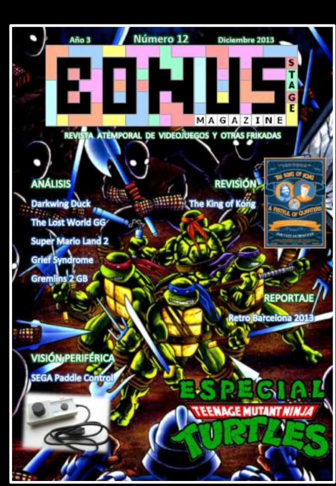
#09 Especial Jurassic Park
Abril 2013 (51 páginas)



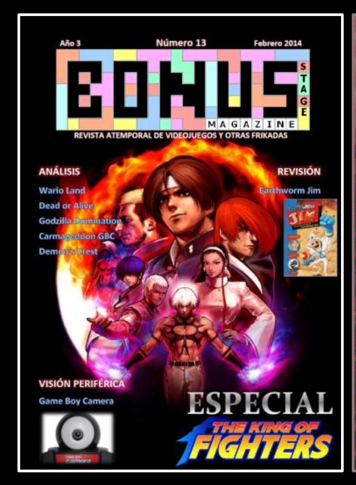
#10 Especial Half-Life
Julio 2013 (61 páginas)



#11 Especial Alex Kidd
Octubre 2013 (55 págs.)

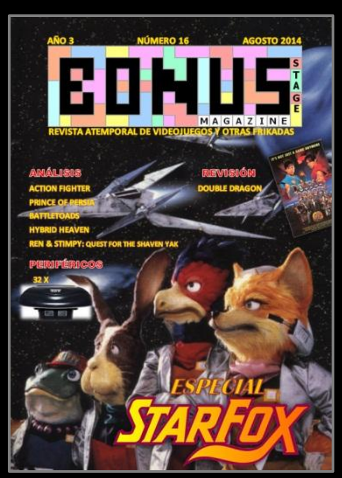


#12 Especial Tortugas Ninja
Diciembre 2013 (69 págs.)







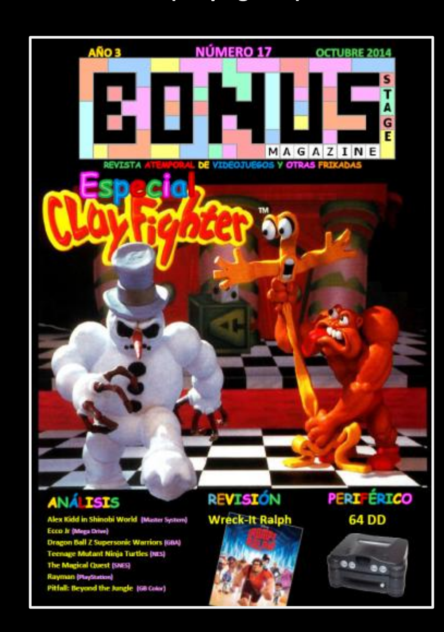


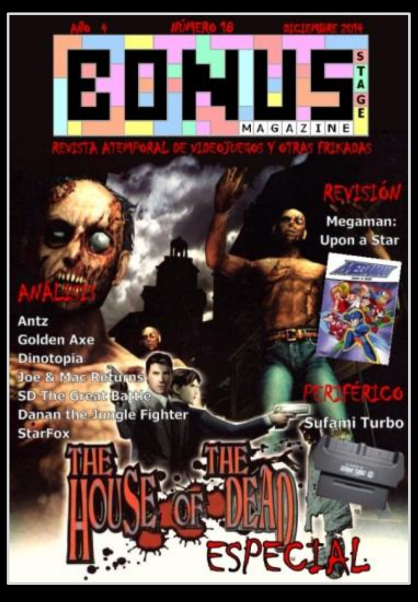
#13 Especial King of Fighters
Febrero 2014 (60 páginas)

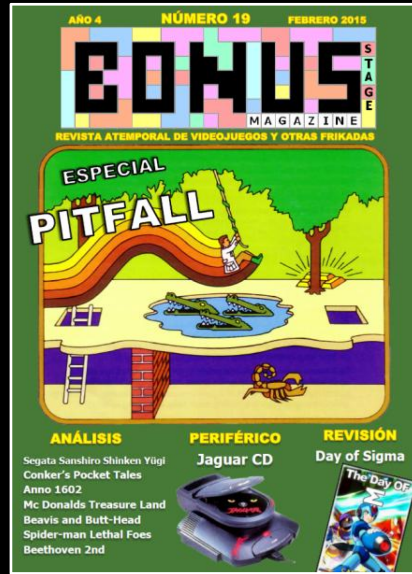
#14 Especial Godzilla
Abril 2014 (74 páginas)

#15 Esp. Jojo's Bizarre Adventure
Junio 2014 (66 páginas)

#16 Especial Starfox
Agosto 2014 (61 páginas)



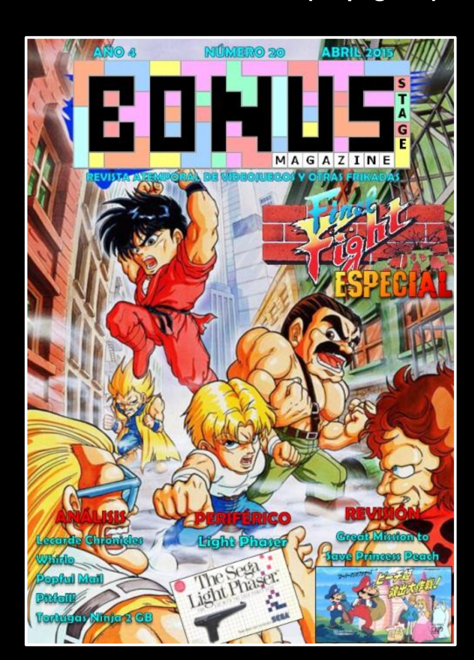


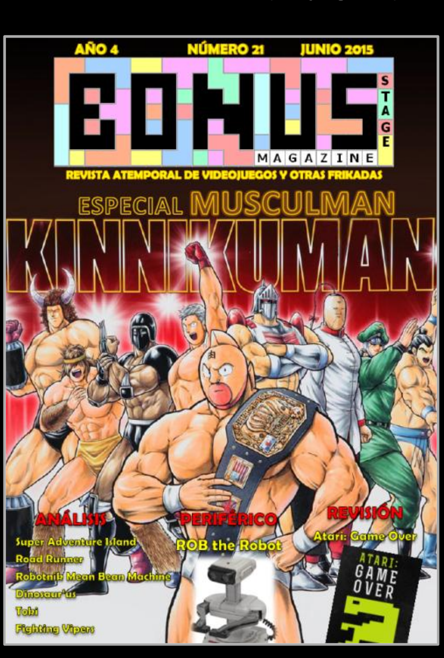


#17 Especial Clayfighter
Octubre 2014 (60 páginas)

#18 Especial House of the Dead
Diciembre 2014 (73 páginas)

#19 Especial Pitfall
Febrero 2015 (59 páginas)







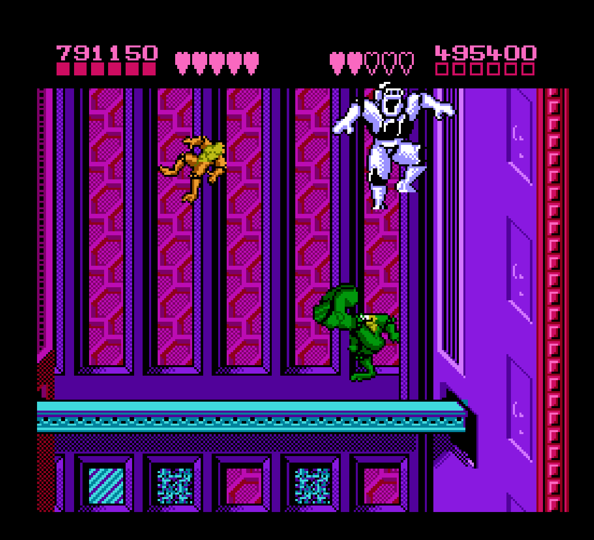
20Especial Final Fight
Abril 2015 (58 páginas)

#21 Especial Musculman
Junio 2015 (61 páginas)

#22 Especial Tiburón (Jaws)
Agosto 2015 (51 páginas)

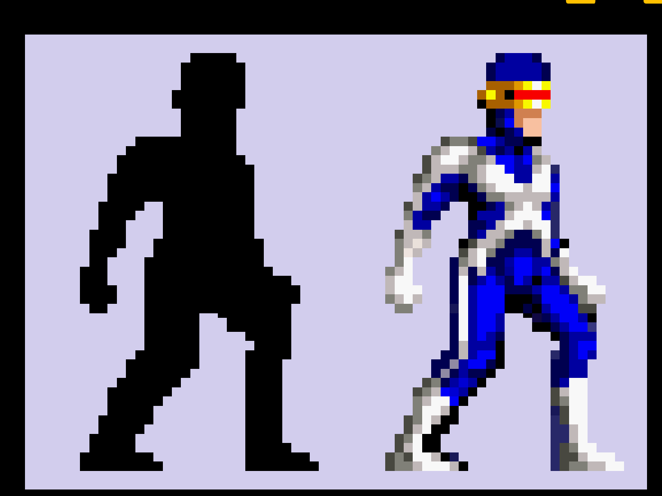
SOLUCIÓN A LOS PAUSATIEMPOS

1-EL DESCONOCIDO



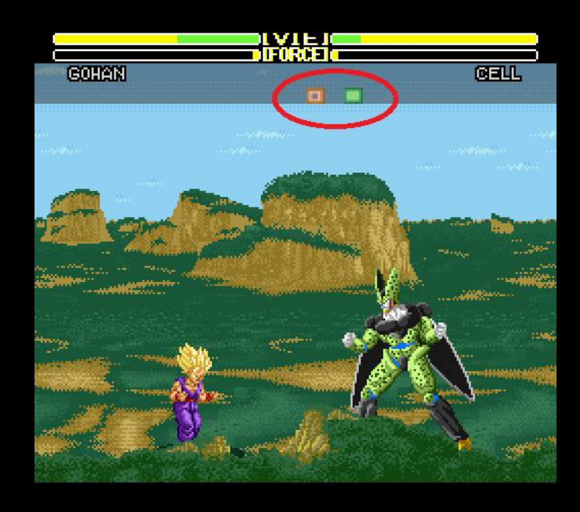
El personaje es del juego *Battletoads*

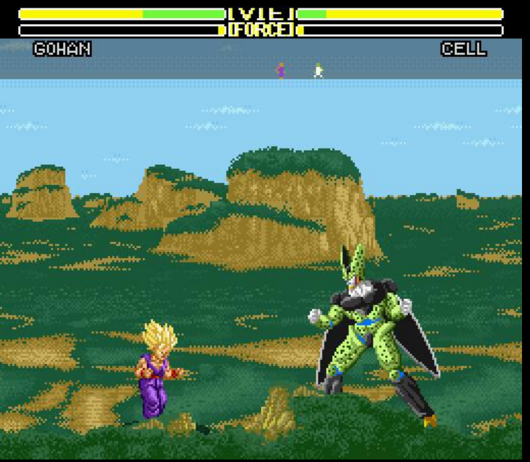
2- LA SOMBRA



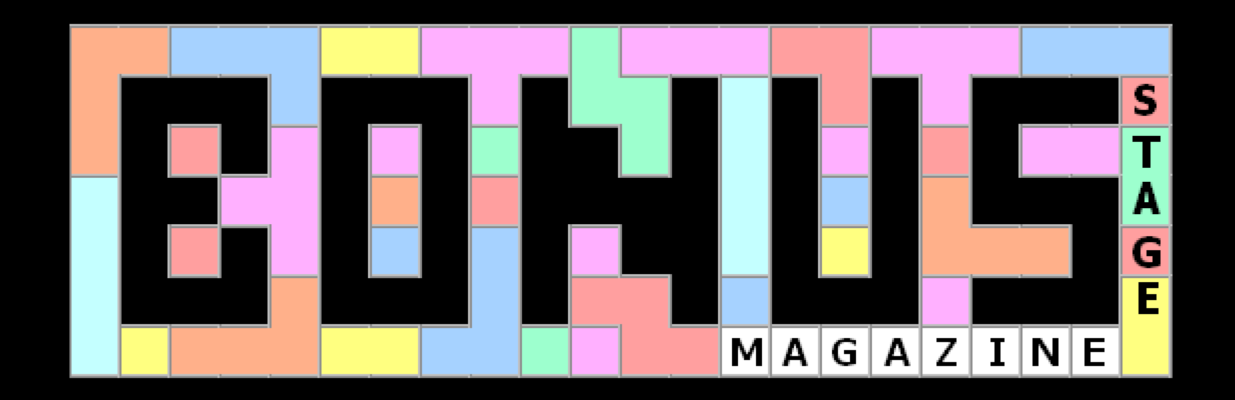
La sombra es Cyclops de *Spider-man and X-Men Arcade Revenge*

3- EL ERROR





El error está en el radar que marca la posición de los personajes.



Número 23

Noviembre 2015



“Hazlo por Jennifer”